¡CELEBRAMOS NUESTRO 25 ANIVERSARIO!

CLUB Nintendo®

Revista Oficial

TIPS PARA INICIAR EN:
POKÉMON SUN Y
POKÉMON MOON

• Chile $ 2,100.00
• Perú Ns 10.00

SUPER MARIO MAKER™
FOR NINTENDO 3DS

C • L • U • B

Nintendo®

Revista Oficial

SUPER MARIO MAKER™ FOR NINTENDO 3DS

© 2016 Nintendo

SUMARIO

6 NUESTRA PORTADA

SUPER MARIO MAKER FOR NINTENDO 3DS

Todos los detalles del juego en su nueva adaptación para Nintendo 3DS. Una obra que tiene muchas novedades, ideal para todos los que aman construir en portátil y no podían hacerlo por jugar en Wii U. Ya no hay límites.

© 2016 Nintendo

18

Nueva innovación

Te presentamos las mejores opciones que tendrá Nintendo Switch para comenzar a jugar.

NINTENDO SWITCH

34

Darksiders: Warmastered Edition

Wii U aún tendrá juegos, muchos de ellos no serán completamente nuevos, pero sigue con trabajos en desarrollo para el futuro cercano.

© Nordic Games

38

Dragon Ball: Fusions

El mejor anime de todos los tiempos sigue dando mucho de qué hablar, en esta ocasión con nuevas opciones para Nintendo 3DS.

© Namco Bandai

26 TIPS

Pokémon Sun / Moon

Conviértete en el mejor entrenador Pokémon de todos los tiempos con nuestros consejos. Vas a tener todo lo que necesitas para avanzar.

© 1995-2016 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Lo mejor de la eShop

42 TLOZ: Spirit Tracks
43 Lost in Shadow
44 Mario Hoops 3 on 3
46 DK: Jungle Beat
47 Mega Man X3

EDITORIAL

© Nintendo

¡Celebramos 25 años de historia ininterrumpida en Club Nintendo!

▲ ¡Felices fiestas, juega lo más que puedas!

Mario está con nosotros para festejar este gran acontecimiento. Él ha sido parte de estas dos décadas y media de publicaciones, no podía quedar fuera de una portada tan especial.

Ha sido un camino largo, pero cada uno de estos meses en los que hemos estado en tus manos, ha valido la pena. Viviendo la evolución de Nintendo desde el NES, conociendo sus nuevas plataformas y desarrollos, disfrutando de su trabajo y terceros, que se han sumado a la idea de innovar en cada creación. También hemos estado con La Gran N, cuando las cosas no han salido como se esperaban. Todo ha sido parte de una gran historia que continúa a la fecha, esperando la llegada de una nueva consola que cambiará -de nueva cuenta- la manera en cómo jugamos.

Sólo queda agradecerte a ti por estar cada treinta días con nosotros, por seguirnos en el día a día en nuestros sitios de Internet. El 2017 será otro gran año para los fans de Nintendo, ahí estaremos para compartir nuestro gusto.

Toño Rodríguez
Editor

ISSN 1665-7888

Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210
México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
Antonio Carlos Rodríguez González

EDITORIAL
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado Ramos

COLABORACIÓN
ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
REDACCIÓN
Juan Carlos García "Master"
Kensuo

PRODUCCIÓN
COORDINADOR GENERAL
DE PRODUCCIÓN CHILE
Gustavo Briones
GERENTE COLOMBIA
María del Pilar Sosa

DIRECTORES GENERALES
ARGENTINA Y CHILE
Luis Castro
GERENTE GENERAL COLOMBIA
Beatriz Pizano

GERENTE GENERAL
CHILE
María Eugenia Goiri

VENTAS
DIRECTOR COMERCIAL ARGENTINA
Adrián de Stefano
EJECUTIVA DE VENTAS CENTROAMÉRICA
Nidia Beltetón
GERENTE DE VENTAS CHILE
Alejandra Labbé
GERENTE DE VENTAS COLOMBIA
María Cristina Ordóñez
GERENTE DE VENTAS LUXURY GOODS
María Parets
GERENTE DE VENTAS INTERNACIONAL
Carolina Rivera
JEFE DE VENTAS DE PUBLICIDAD PERÚ
Carmen Rosa Villanueva

ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
DIRECTOR MÉXICO
Oziel Fontecha
GERENTE ARGENTINA
Miguel Ángel López
GERENTE CHILE
Juan Carlos López
GERENTE ECUADOR
Janeth Salvador
GERENTE PERÚ
Lidia Fernández
GERENTE VENEZUELA
Karina Onofre

MARKETING Y SERVICIOS CREATIVOS
GERENTE ARGENTINA
Valeria Polacsek
JEFE DE MARKETING CHILE
María Paz Aguirre
GERENTE COLOMBIA
Diana Zambrano
JEFE DE MARKETING PERÚ
Rocío Figari Labarthe

CIRCULACIÓN
JEFE DE CIRCULACIÓN ARGENTINA
Alejandro Iglesias
GERENTE CHILE
Rodrigo Gamboa Espinoza
JEFE DE CIRCULACIÓN ECUADOR
Franklin Rosero
COORDINADOR MÉXICO
César Jaques Cuevas
JEFE DE CIRCULACIÓN PERÚ
Luis García Albornoz

SUSCRIPCIONES
GERENTE COLOMBIA
Yolanda Badilllo
GERENTE ESTADOS UNIDOS / PUERTO RICO
Nilda Gómez

EDITORIAL Televisa

TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL
Porfirio Sánchez Galindo
DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 25 N° 12. Fecha de publicación: Diciembre 2016. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Porfirio Sánchez Galindo. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 22 de mayo de 2013, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Durazno No. 1 esquina Ejido, Col. Las Peritas Tepepan, Xochimilco, México D.F., C.P. 16010.
Impresa en Chile por: A IMPRESORES S.A., Avenida Gladys Marín 6920, Estación Central, Santiago, Chile.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Director Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: Distribuidor y Servicios META S.A., Avenida Vicuña Mackenna N° 1870, Ñuñoa, Comuna de Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI, XII y XV.
Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl
• **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio laca Brokers - 2º Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc. Trademark and copyright 2009. Nintendo. All Rights Reserved. Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN CHILE - PRINTED IN CHILE.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2016.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

Nintendo

INTENDO 3DS

COMUNIDAD

¿Cuál es tu personaje favorito de Dragon Ball?

A **Picolo**, creo que puedo tomarlo como los conceptos de disciplina y redención personificados.
Lyon Ocl

Vegeta por su desarrollo desde su aparición como villano, aceptando la superioridad de **Goku**.
Javier Gallardo

El **Androide #16**, que a pesar de tener la misión de acabar con **Goku**, siempre tuvo un alma calmada y pura.
Hylian Reed

Krillin, porque a pesar de ser un humano común, ha logrado tener batallas con los peores enemigos de todas las sagas.
Vicente Beltrán

El maestro **Roshi**, en mi opinión, el verdadero y único maestro de **Goku**, le ayudó a desarrollar su potencial.
Maynor Sterling

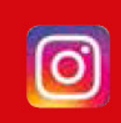
¡Una galleta!

Mi personaje favorito es **Majin Boo**, pero la versión original, ya que muestra la bondad que todos llevamos dentro a pesar del aspecto.
Karem Bolaños

© 2016 Bandai Namco

La mejor información
Conoce las novedades de Nintendo

Nintendo Switch ya es toda una realidad. NX ha quedado atrás para dar paso al verdadero nombre de la nueva consola de Nintendo, que propondrá un estilo de juego novedoso. Si quieres mantenerte informado de esta y otras noticias del mundo de los videojuegos, te invitamos a visitar nuestro sitio, en el que también encontrarás podcast, Gamevistazos, especiales y mucho más.



revistaclubnintendo.com

amiibo
Pilotea naves interplanetarias en combates aéreos de alto octanaje
Identifica objetivos en tu televisor y dispárales con el control Wii U GamePad
Pilotea una variedad de vehículos en la tierra y en el aire
STARFOX ZERO 3
¡DISPONIBLE YA!
INCLUYE EL JUEGO
STARFOX GUARD
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Texto del juego en español.
El juego y la consola se venden por separado.
© 2016 Nintendo. Star Fox and Wii U are trademarks of Nintendo.
Nintendo
SOLO PARA Wii U

NUESTRA PORTADA

▶ La construcción ahora será portátil.

© 2016 Nintendo

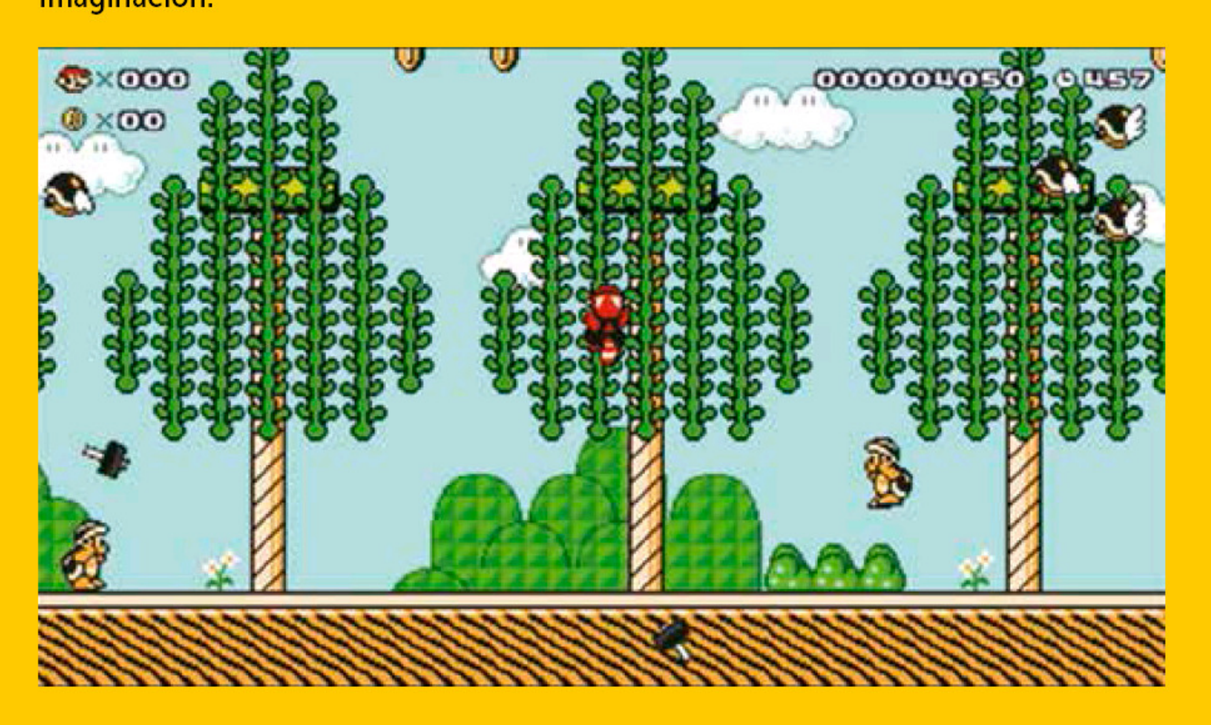
SUPER MARIO MAKER™ FOR NINTENDO 3DS

El juego con el que Nintendo festejó 30 años de Super Mario, ha llegado a Nintendo 3DS en una versión que comparte la idea del original: crear nuestros propios niveles de juego en los títulos más populares de la serie ¿estás listo para comenzar?

◀ No te quedes fuera de esta gran oportunidad.

▶ Lo sencillo es divertido.

▼ Deja volar la imaginación.



▲Debes estar muy atento.

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Plataformas**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Era un hecho su llegada a N3DS**

© Nintendo

Todos lo hemos pensado desde que se dio a conocer el juego para Wii U. **Super Mario Maker** tendría que aparecer para Nintendo 3DS, y sí, prácticamente un año después del lanzamiento original, ahora podemos disfrutarlo en esta consola.

Se han hecho algunos cambios que comentaremos en las siguientes páginas, pero de entrada, podemos anticiparte que la esencia del juego, la construcción de niveles, sigue igual.

Si no jugaste la versión de Wii U, este es el mejor momento para entrar a este juego. La base, como ya comentamos, es la creación de niveles, pero créenos, no es tan fácil como parece.

De entrada, no todas las herramientas están disponibles desde el primer momento, lo cual es algo que consideramos correcto, debido a que no abusas de amontonar, sino que en realidad experimentas con cada una de ellas, logrando resultados diferentes cada vez que juegas.

La pantalla táctil funciona justo como el GamePad, ahí gracias al *Stylus* puedes seleccionar los elementos del juego y colocarlos en el lugar en el que creas quedan mejor para lograr un reto interesante en los jugadores.

En la versión de Wii U y en esta de Nintendo 3DS, tendrás que seguir algunos consejos y reglas para tener los mejores niveles, evitar que sean evidentes o exageradamente frustrantes y sin un reto real.

El problema está en la distribución y estructura de los elementos. Es decir, no puedes poner de la nada a cinco **Bowser** uno sobre otro en una plataforma movil, mientras Koopas y Goombas caen por todos lados.

Para empezar, no tendría mucho sentido, pero lo peor, es que no tiene gracia crear un nivel imposible de pasar. Primero debes superarlo para poder guardarlo y comprobar que es posible terminarlo, de otro modo sólo tendrás pequeños momentos almacenados pero sin concretar una idea.

▲ Podrás probar tus resultados de inmediato.

Intenta ir contra las reglas, todo es posible en este título

Los juegos elegidos son prácticamente todos los de la línea principal en 2D, excepto **Super Mario Bros. 2**, por obvias razones. Pero clásicos como **Super Mario Bros. 3** o **Super Mario World**, están presentes.

Debes estar alerta al momento de construir, ya que si bien todos los juegos comparten movimientos básicos como correr o saltar, algunos ítems no aparecen, y esto puede ser un impedimento para darle un aspecto diferente, es decir, sólo lo podrías jugar en el estilo en el que lo creaste.

Las opciones son muchas, depende de ti el saberlas aprovechar al máximo para tus creaciones.

Puedes modificar en cualquier momento un escenario que hayas guardado previamente. Esto es muy común, debido a que al jugarlos, encontrarás pequeños errores en el formato que al modificarse, mejoran la experiencia de juego, permitiendo que te vuelvas un mejor constructor de niveles.

Te recomendamos seguir algunos ejemplos ya hechos en el juego antes de comenzar por tu cuenta, de este modo no vas a comenzar desde cero y tendrás más tiempo para aprender la forma y el tiempo en el que deben colocarse ciertos objetos como los bloques de premio o los enemigos gigantes del juego.

Viaje por el tiempo

Los juegos que puedes usar

Estos son los elegidos para que construyas los niveles que siempre has soñado.

El original
Con elementos básicos, pero gran reto.

La diversión
El título que revolucionó todo el mundo.

Gran compañero
Los 16 bits de Nintendo en todo su esplendor.

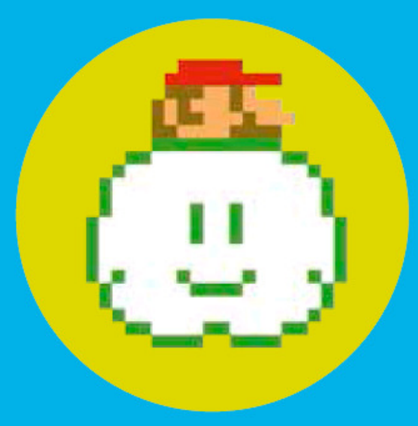
Lo actual
Un estilo moderno pero con las bases del juego original.

Los elementos más utilizados

Sin estos, todos tus niveles estarán vacíos

Casco Spinny
Arma y protección al mismo tiempo.

Bloque ?
Puede guardar monedas o enemigos.



Nube
Viajar nunca fue tan fácil y cómodo.

Tubos
En ellos se esconden ítems o enemigos.

Piranha Plant
Te arrojan fuego o incluso vuelan.

Cañón
Su disparo es toda una sorpresa en el camino.

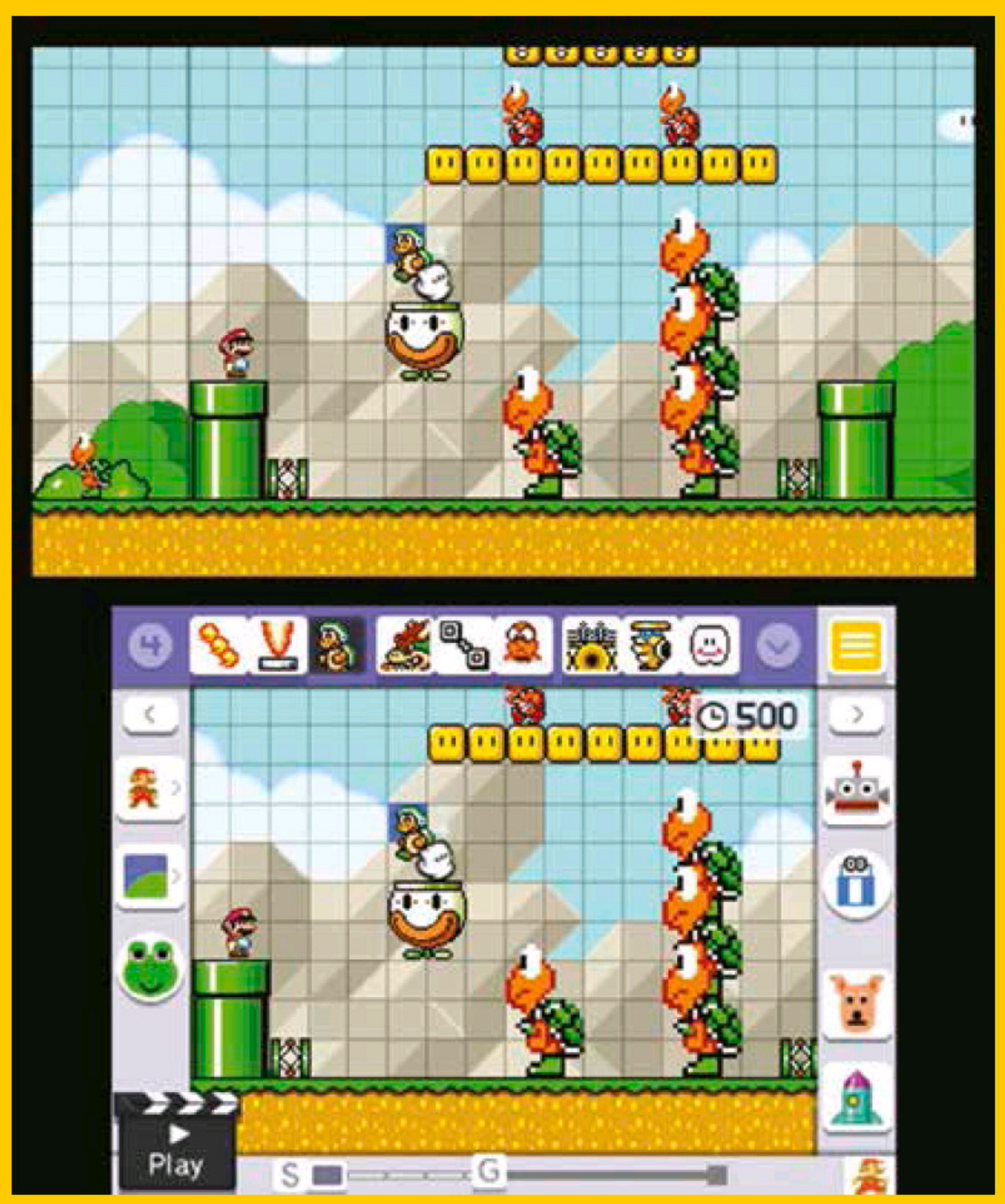
Bota
Te permite caminar sobre enemigos invencibles.

Thowmp
No pensará dos veces el caer sobre ti.

Nave Bowser
Dale a tu némesis una prueba de su poder.

Las posibilidades son infinitas, sólo debes experimentar en cada uno de los niveles que vas a crear

▼ Edita y ve tus cambios en tiempo real.



Super Mario Maker nos permite crear niveles y situaciones que en un juego normal de la serie, serían imposibles, y es justamente ese factor el que tenemos que aprovechar para lograr realmente niveles diferentes.

Puedes colocar un Koopa sobre un Goomba y a ambos en una plataforma con alas... lo que tengas en mente se puede lograr, aunque claro, hay ciertas reglas que debes seguir, como el respetar el universo de cada obra.

Muchas de las herramientas tienen doble función, y sólo estará disponible cuando agites el ítem con tu *Stylus*, así que revisa muy bien la segunda forma de cada elemento.

Cada día se activará una función diferente dependiendo el tiempo que hayas jugado, de esta forma puedes probar cada ítem.

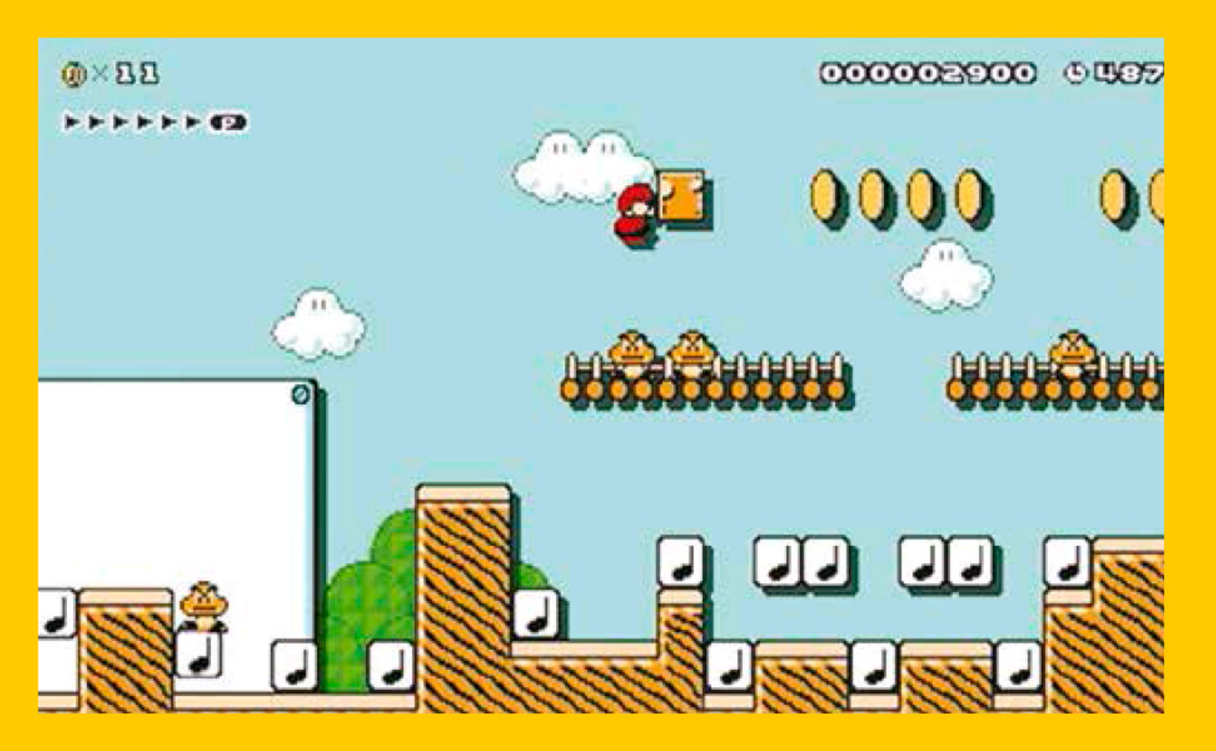
Aunque de entrada los escenarios estarán basados en los mundos al aire libre, puedes cambiar el aspecto en cualquier momento, para lograr que caiga la noche, o bien, estar dentro de un castillo.

Tú decides todo lo que pasa en el juego, por ello es importante que cada bloque que hayas creado, lo juegues varias veces, para notar si es o no divertido, agregar elementos o retirarlos en caso de ser necesario, porque nadie quiere jugar niveles sencillos en diseño.

◀ El mundo gigante.

▼ Calcula tus saltos en cada obstáculo.

▲ Las formaciones de monedas deben dar indicaciones.



Uno de los elementos más divertidos de la versión de Wii U, era el poder compartir lo niveles que creamos o bien, jugar y descargar los que crean personas en todo el mundo.

Pues bien, de forma extraña, en **Super Mario Maker** para Nintendo 3DS, este elemento ha sido retirado, así es, no podremos entrar a Internet en este juego, al menos no para compartir o descubrir nuevos niveles, sólo para actualizaciones de *software*.

Si bien representa un problema, Nintendo se las ha arreglado para ofrecer una forma de jugar nuevos niveles, y esta es compartirlos de forma locar, con nuestros amigos. Sabemos que no es lo mejor, pero es una manera de poder aumentar la vida del juego.

¿Llegará la función en el futuro? No lo creemos. Nintendo ve al Nintendo 3DS como lo que es, una consola portátil, de modo que cuando quieres jugar, estás fuera de tu hogar, así que una conexión no la vio necesaria.

Ahora bien, no te preocupes por nada, que como ya comentamos, podrás seguir compartiendo tus niveles, sólo que de forma distinta.

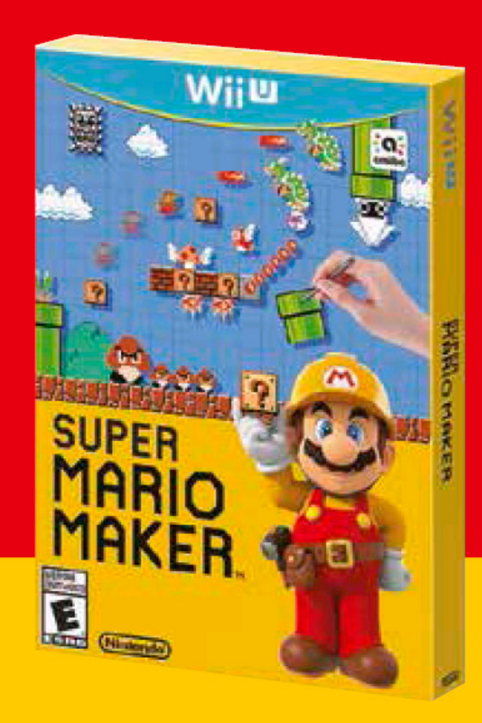
Por otro lado, se han agregado nuevos retos para hacer de este juego una experiencia completa, justo como pasa con la versión de Wii U.

De entrada tenemos que el recorrido de los 100 Mario ha recibdo cambios, y muchos niveles nuevos creados por Nintendo directamente.

No tendrás que preocuparte de crear niveles en un buen rato. Incluso si eres malo para el diseño, tendrás mucho tiempo para analizar los escenarios de Nintendo y basarte en ellos, o si lo deseas, modificarlos directamente para que no sufras demasiado, la decisión es tuya.

Especial
Para coleccionistas

La versión de Wii U incluía un libro de arte con algunos consejos para crear niveles.



Los amiibo en 8 bits

Cada figura tiene una representación en 8 bits mediante eventos

Yoshi

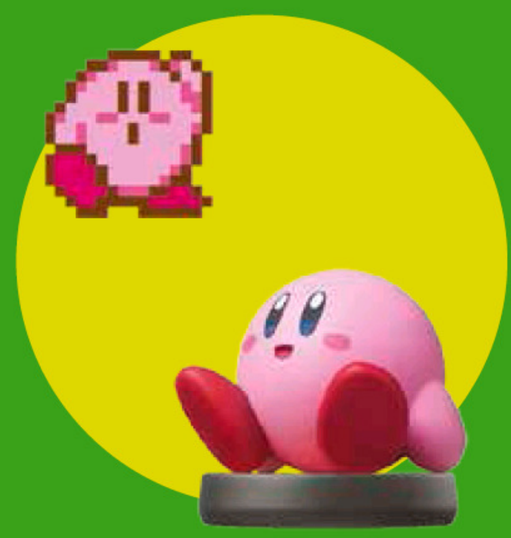
Link

Canela

Entrenadora Wii Fit

Bowser

Peach


Kirby

Marth

▲ El libro de arte de la versión de Wii U.

Algo muy importante en el juego, es que ofrece nuevas opciones para poder mantenerte ocupado, pero al mismo tiempo, da la posibilidad de que crees las tuyas.

Desde la versión de Wii U, se ha vuelto muy común el crear niveles inspirados en los juegos clásicos de **Super Mario**, pero además, puedes hacer lo mismo inspirándote en algunos juegos de la época, como **Mega Man**, **Donkey Kong** o **The Legend of Zelda**.

Otra posibilidad es la de relatar historia por medio de la toma decisiones. Dependiendo el camino que sigamos en el laberinto creado, es el resultado que vamos a obtener.

Debes creernos, hemos visto historias sumamente emotivas, que jamás pensamos podrían ser creadas en un juego como **Super Mario**.

Esto habla del ingenio de los jugadores, Nintendo no diseñó el juego para ese tipo de situaciones, pero los jugadores lo han sabido utilizar.

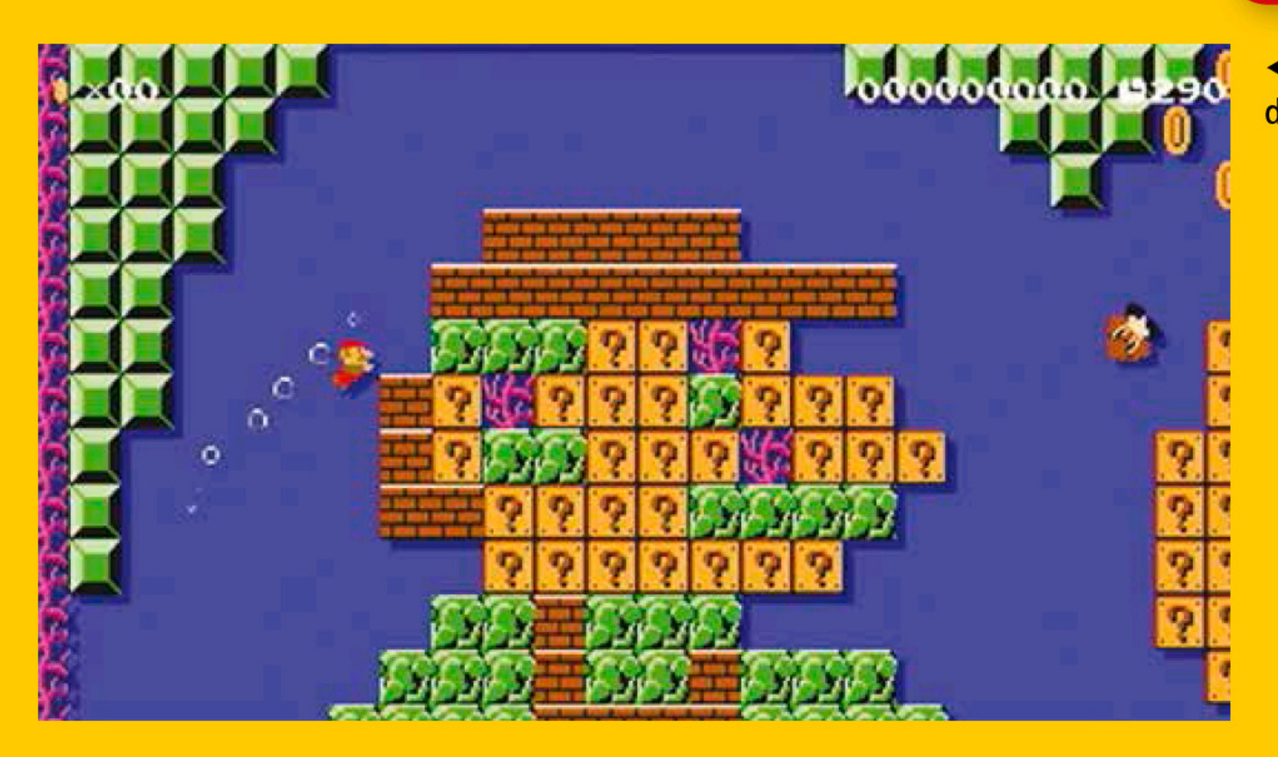
Tienes que aprender a ver el juego de una forma diferente, como creador y no como el jugador de toda la vida, esa es la diferencia para lograr obras de arte.

Si tienes problemas, encontrarás consejos con **Mary O**, la chica telefonista que amablemente siempre te atiende para poner fin a tus dudas.

Aunque en esencia es lo mismo que la versión de Wii U, la forma en que creas niveles, es mucho más fluida, debido a las dos pantallas.

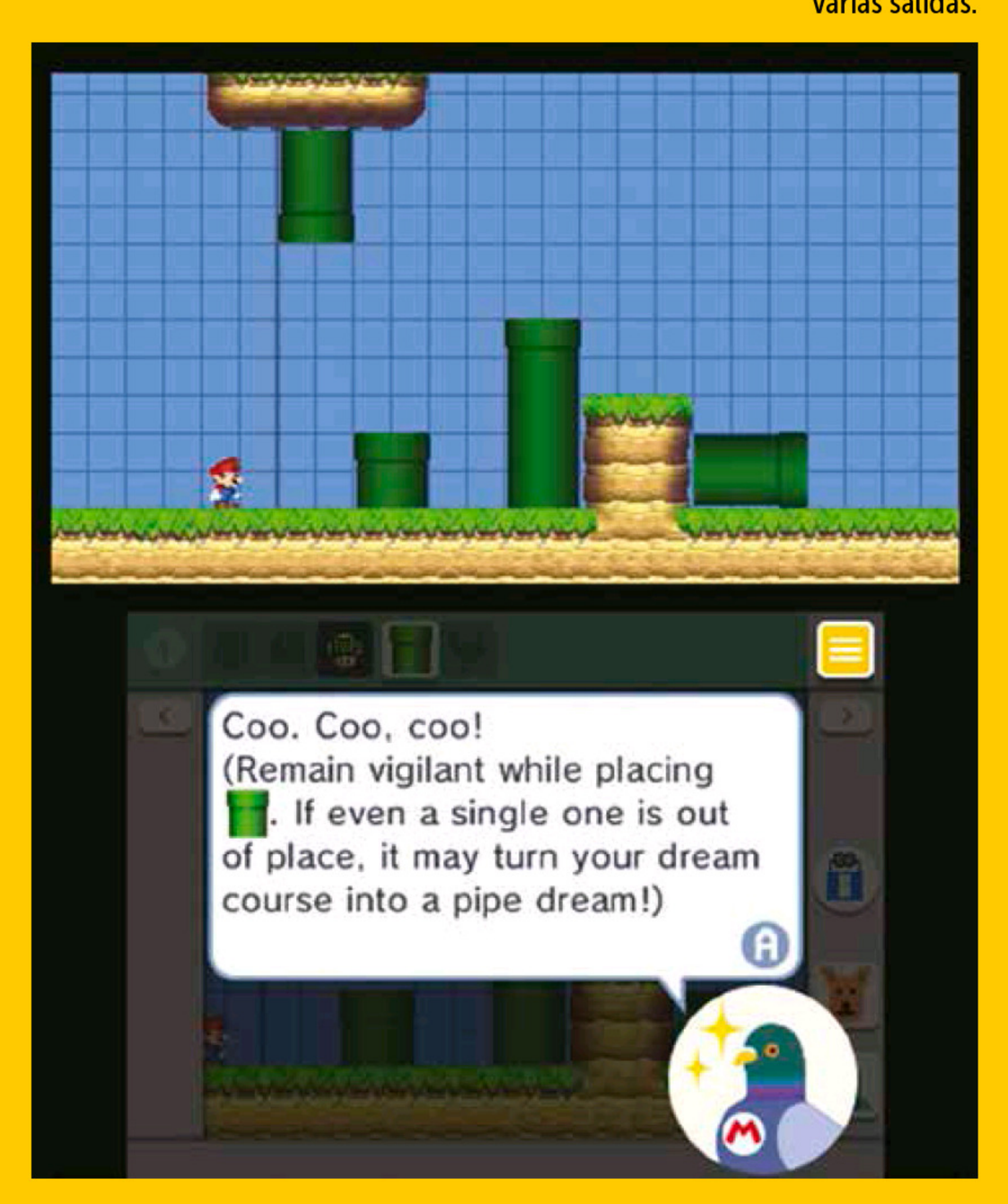
En Wii U, debías mirar en tu GamePad para diseñar y posteriormente en la de tu TV para poder jugar y corroborar el diseño, pero el tener ambas pantallas juntas en esta entrega, lo vuelve mucho más ágil, y lo notarás desde el primer minuto de juego.

¿Qué tipo de diseños piensas generar para tus primeros niveles? Pueden ser homenajes a otros juegos



◀ ¿Qué personaje es el de la formación?

▼ Puedes colocar varias salidas.



▲ ¡A volar!

El juego te lleva de la mano en cuanto a la forma de construir. Hay dos opciones. Pedir ayuda a **Mary O**, pero también puedes seguir los consejos de la Paloma, que créenos, vale mucho la pena escucharla, te puede resolver la vida en unos segundos.

Si eres una persona a la que le gustan los desafíos, te tenemos una sorpresa. No sólo se han incluido más de 100 niveles, cada uno con distintos recorridos y propuestas, no, para los jugadores dedicados, también se han eleborado retos especiales.

Como pasa en los juegos de **Super Mario**, se han ocultado algunas monedas que debes encontrar en cada uno de los niveles. Sí, muchas son obvias, pero otras no lo son tanto, y tienes que buscar muy bien en cada uno de los recorridos hasta hacerte con ellas. Pero este es sólo uno de los muchos desafíos que vas a tener para entretenerte con este juego.

Se han creado medallas especiales, que te vas a ganar cuando consigas superar peticiones complicadas.

¿Qué pensarías de un nivel de **Super Mario** en el que estuviera prohibido saltar? Pues bien, es tan sólo una de los retos que vas a encontrar.

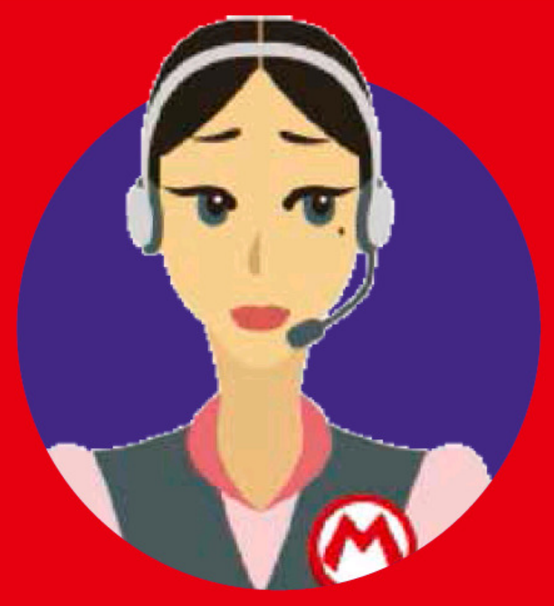
Claro que tendrás siempre la posibilidad de saltar, pero no debes hacerlo. Son condiciones extremas.

En otros cursos te pedirán que no derrotes ningún enemigo, o que elimines sólo a los de cierto tipo... en fin, que por creatividad no vamos a parar, esto te lo aseguramos.

Claro que cada medalla te dará acceso a nuevas opciones para que disfrutes mucho más de este gran juego, logrando con esto engancharte como pocas veces pasa. Te recomendamos tener paciencia.

Guias
¡Pide ayuda!

Ellas son los encargados de guiarte por cada una de las herramientas del juego. No temas y pide ayuda cada vez que lo requieras.



▶ ¿Un mundo fantasma?

▼Cuidado con los enemigos.

▲ Avanza con calma.

La unión hace la fuerza, o en este caso, los niveles. Una de las nuevas funciones del juego, te permite colaborar con otro jugador para terminar un nivel.

¿Te ha pasado que por más que intentas no logras dar el toque final a ese escenario? Pues bien, ahora puedes pedir ayuda a un amigo para que lo termine por ti.

No, no se trata simplemente de compartir el nivel y que alguien más lo modifique, es una opción completa de cooperación.

Cuando mandas a un amigo (de forma local), tus diseños sin terminar, estarán marcados como incompletos, dando así la posibilidad de que tu amigo lo pueda acabar completamente.

Cuando el nivel haya sido completado y estén satisfechos con el resultado, al guardarse y compartirse con otros jugadores, ya sea por medio de *Street Pass* o forma local, el nivel tendrá los créditos de ambos jugadores.

No hay pretexto para que no puedas divertirte con el juego. Todo tipo de jugador puede comenzar a crear y es o es lo que lo vuelve tan atractivo.

Tampoco importa la experiencia jugando **Super Mario**, lo único que cuenta es que tengas las ganas de iniciar tu carrera como constructor.

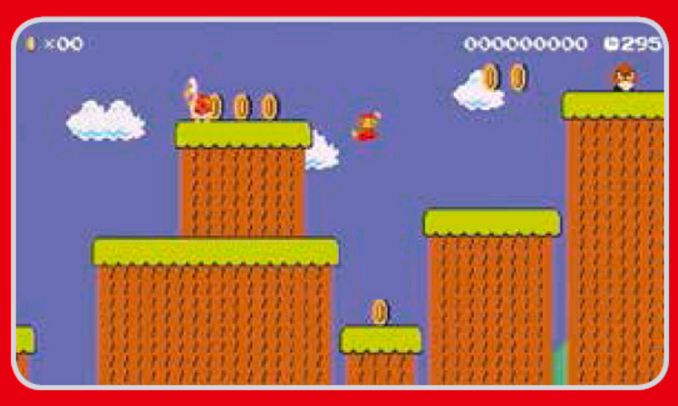
Puede parecer un poco intimidante al inicio, pero bastan un par de minutos para tomar el gusto a las herramientas de construcción.

Especial
Diseño inspirado en Mario Maker

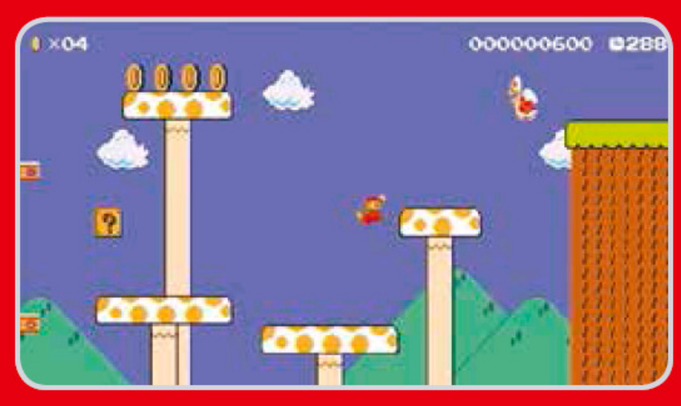
En un inicio exclusivo para Japon, ahora se puede conseguir en América en el paquete que incluye Super Mario 3D Land.

Medallas

Supera los retos más grandes que hayas enfrentado en un juego de **Super Mario**.



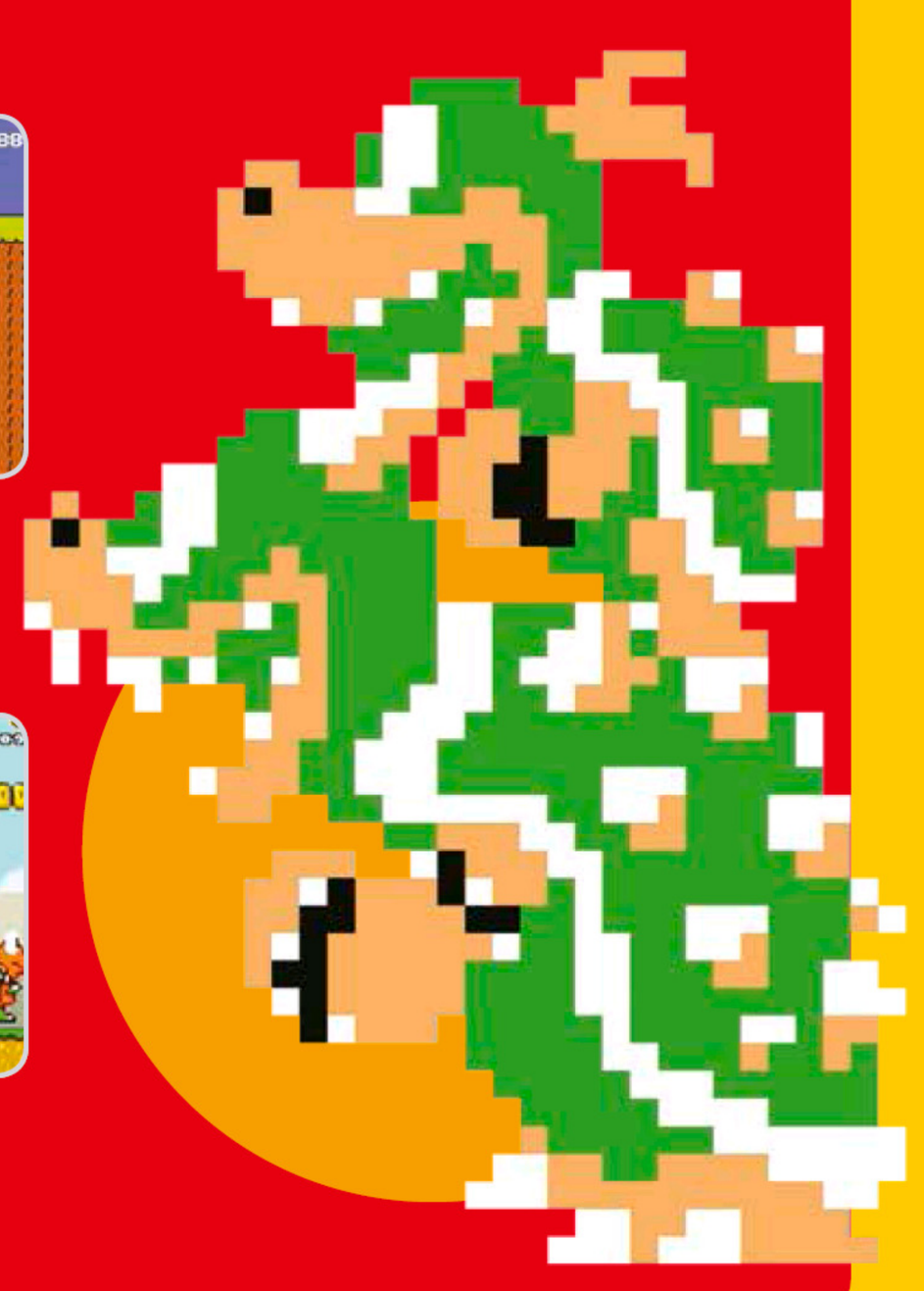
Termina el nivel tomando todas las monedas en tu camino.



Elimina a todos los enemigos que veas en la pantalla.

Elige bien la direcicón que vas a tomar en tu vuelo.

No debes recibir un solo golpe o habra terminado el reto.



Es una versión de Super Mario Maker completa en todos los sentidos, con opciones para todos

Contrario a lo que pasa con juegos de este tipo, es decir, de creación de niveles o escenarios, las herramientas son sumamente intuitivas, no tienes que probar demasiado para usarlas, permitiéndote con esto, concentrarte en el diseño.

Super Mario Maker para Nintendo 3DS es un juego que todos esperábamos desde hace tiempo, sabíamos que debía llegar y lo ha hecho, pero lo mejor es que tiene algunas diferencias que le dan su propio estilo en esta plataforma.

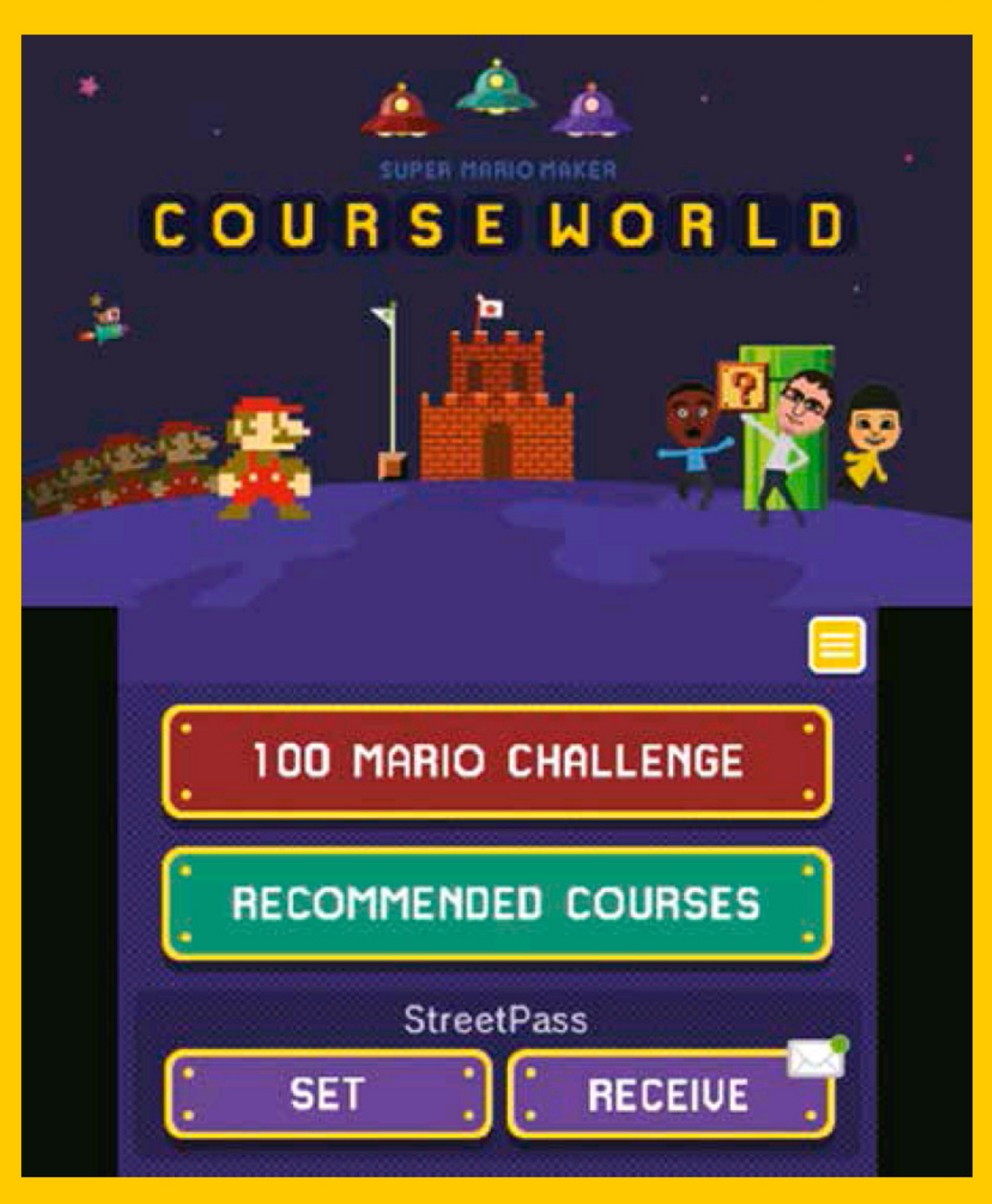
Si por alguna razón no pudiste disfrutarlo en Wii U, esta es una oportunidad que no debes perderte por nada del mundo.

Sí, se extraña la conexión para descargar niveles, pero en realidad no es un factor que le reste demasiados puntos al juego.

Gracias a la creativdad en el diseños de los niveles de Nintendo y en los propios retos, tienes decenas de horas de diversión, te garantizamos que no lo vas a querer sacar de tu Nintendo 3DS.

Para este fin de año, es una excelente forma de pasar las festividades. Siempre vas a encontrar algo nuevo, ideas diferentes, comunidades listas para compartir sus ideas en Miiverse, así que no tienes de qué preocuparte, recomendamos ampliamente **Super Mario Maker** en Nintendo 3DS.

▼ Comparte los mejores niveles.



Pokémon
Rumble
World
new NINTENDO 3DS XL
NUEVO NEGRO
NUEVO ROJO
¡DISPONIBLE YA!

Nintendo

NINTENDO 3DS™

▲ Fiel a su estilo, Nintendo sigue innovando.

Un cambio total

Parecía que no llegaría jamás el anuncio, y que NX se convertiría en un sueño, pero cuando menos lo esperábamos, Nintendo mostró al mundo la forma en la que piensa continuar su historia en los videojuegos.

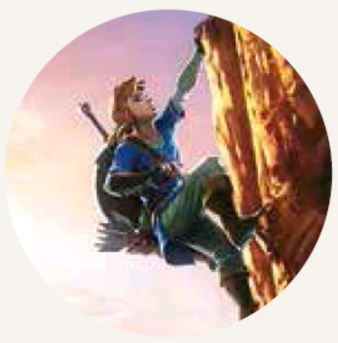
Debemos comenzar diciendo que, NX ahora se llama Nintendo Switch, y que es una consola casera que podemos llevar a todas partes gracias a su modalidad portátil, lo cual representa uno de los cambios.

No se ha hablado del futuro de las consolas portátiles de Nintendo, la empresa sigue apoyando al Nintendo 3DS, pero lo cierto es que con Nintendo Switch, pretender cubrir ambos terrenos en una sola máquina.

El concepto es simple. Puedes estar jugando en la sala de tu hogar, cómodamente recostado cuando de pronto, surge alguna situación que te obliga a salir a la calle. No pasa nada, puedes llevarte el Nintendo Switch.

El mando tiene dos costados desmontables, que representan los botones y *stick* del control principal.

Ya teniendo en tus manos estos controles, puedes llevarlos a la base, en donde se encontrará el cerebro, una pantalla en la cual podrás colorar a los costados los controles que has desmontado para continuar tu aventura en otro lugar. Tan sencillo como suena, y lo mejor, con una gran calidad en cuanto a imagen y sonido.



▲ Estrenaremos la consola con un nuevo **Zelda**.

Nintendo quiere demostrar que en los videojuegos, la innovación puede más que elementos técnicos

▲ ¿Listo para este concepto?

La idea es clara, Nintendo quiere que sepamos que con Switch, nunca dejaremos de jugar.

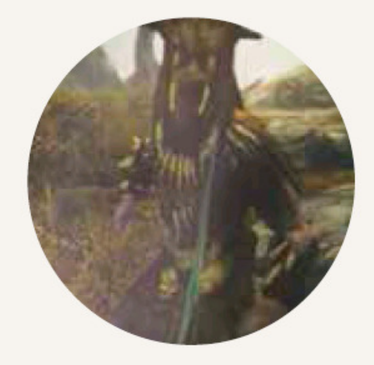
El control desmontable y la pantalla portátil es sólo la punta del iceberg que representa Switch, ya que esto da un sin fin de posibilidades., incluso la de poder agregar accesorios en el futuro en los costados de la pantalla, dependiendo del tipo de juego que tengamos en mente.

Pero volvamos al concepto primario. Si estamos en una fiesta, podemos jugar Nintendo Switch, y al llegar a nuestro hogar, colocarlo en el *dock* y de inmediato, la imagen pasará a la pantalla de TV, dejando todo listo para continuar la aventura al mismo tiempo que la pantalla se carga.

El tema de la batería ha sido bastante polémico, sobre todo porque se basa en rumores, no en datos reales, que Nintendo aún no ha revelado.

Se dice que podría durar en promedio tres horas, lo cual muchos ven como un tiempo bastante corto, pero tomando en cuenta muchos elementos, como traslados e instalaciones técnicas, no creemos que resulte poco el tiempo, además de que, insistimos, esto sólo sin especulaciones basadas en lo único que se sabe, el procesador de la consola, el cual será Nvidia, lo que garantiza un buen nivel de poder.

◀ **¿Mario** estará en México?



▲**Skyrim**, aún sin confirmar para Switch.

Nintendo Switch™ Console

Nintendo Switch™ Dock

▲Esta es la base de la plataforma.

La consola portátil, la podrás jugar al estilo del Nintendo 3DS, con los controles en los costados, pero no es la única posibilidad que ofrece.

Si te encuentras en condiciones, puedes colocar la pantalla en alguna superficie plana, gracias a un soporte trasero, desmontar nuevamente los controles y usarlos al estilo de Wiimote y Nunchuk, de forma separada pero simultánea.

Esto da mil opciones, pero lo mejor es que podremos jugar como si estuviéramos en la comodidad de nuestro hogar, pero en algunos lugares externos, como puede serlo un parque, de viaje en avión, en fin, ya no tendremos pretextos.

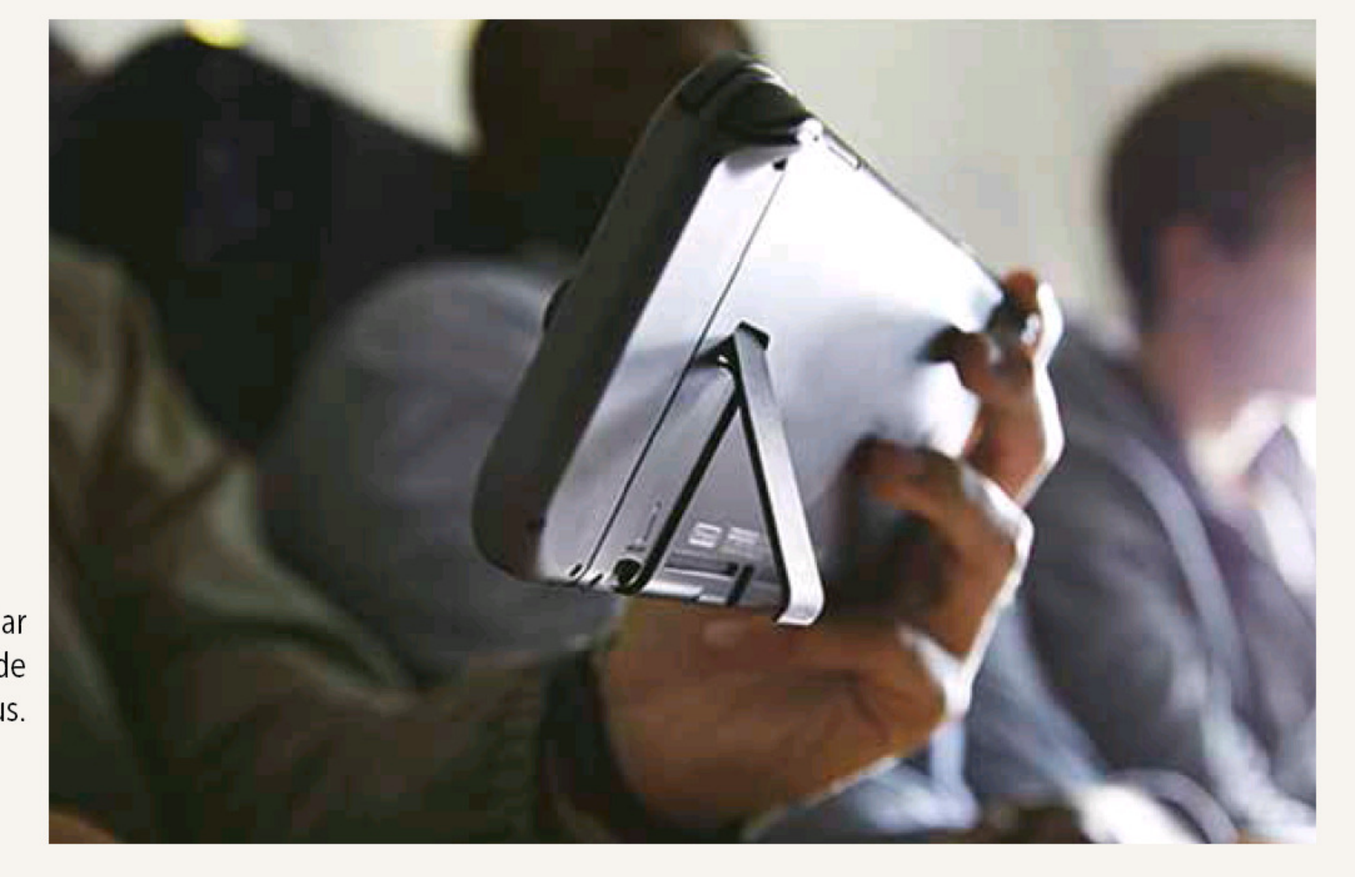
▲ Wii U, el paso previo a esta tecnología.

En cuanto a la pantalla de la consola, no se han revelado muchos detalles, el más importante, si será *touch*.

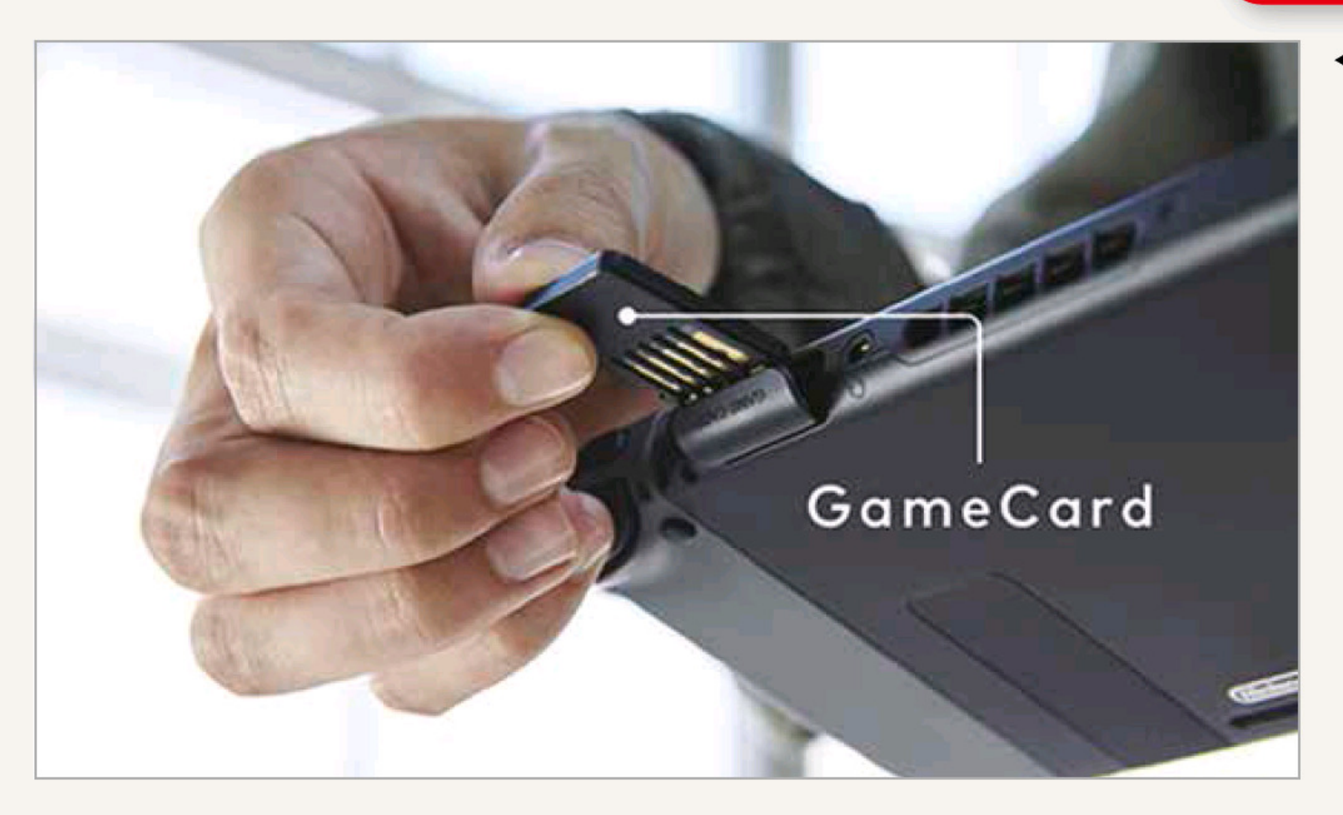
Es lógico pensar que al ser una pantalla tan grande, tendrá soporte *touch*, pero con Nintendo nunca se sabe, así que tendremos que esperar.

En cuanto a la resolución en pantalla, se espera que en modo portátil, la calidad sea de 720p, mientras que en el dock, es decir, en una pantalla común, pueda alcanzar 1080p.

En aspectos técnicos, Nintendo no quiso dar detalles.



▶ Prepárate para limpiar la ciudad de espíritus.



◀ Vuelven los cartuchos.

▲ Llévala a donde quieras.

◀ Desmonta y juega.

Ólvidate de perderte la mejor parte del juego por tener que salir de tu casa, ahora podrás jugar fuera

Los controles desmontables, se llaman Joy Con, y pueden convertirse cada costado, en un control independiente.

Se desconoce la cantidad exacta de botones que tendrá cada Joycon, pero de entrada podemos asegurar los cuatro frontales mas el stick.

Cuando esté unido al Joy Con Grip, los botones del lado izquierdo, pueden servir como Pad tradicional, es por eso que tienen ahora ese aspecto, separados y no unidos.

Creemos que este será el mando que vendrá junto con la consola al momento de lanzarla al mercado.

Otro gran detalle que debemos mencionar, es que diremos adiós a los CD, DVD, Blu ray, etcétera, los cartuchos están de regreso.

No son cartuchos como los del SNES o N64, más bien, pequeñas tarjetas de memoria al estilo de las que conocemos en Nintendo DS o Nintendo 3DS.

Las capacidades de estas tarjetas aún no se han revelado, pero contrario a lo que muchos creen, no tendrán problemas para lograr almacenar una gran cantidad de datos, además de que al no depender de un lector, la información puede ser leída de cualquier sector, evitando los tiempos de carga.

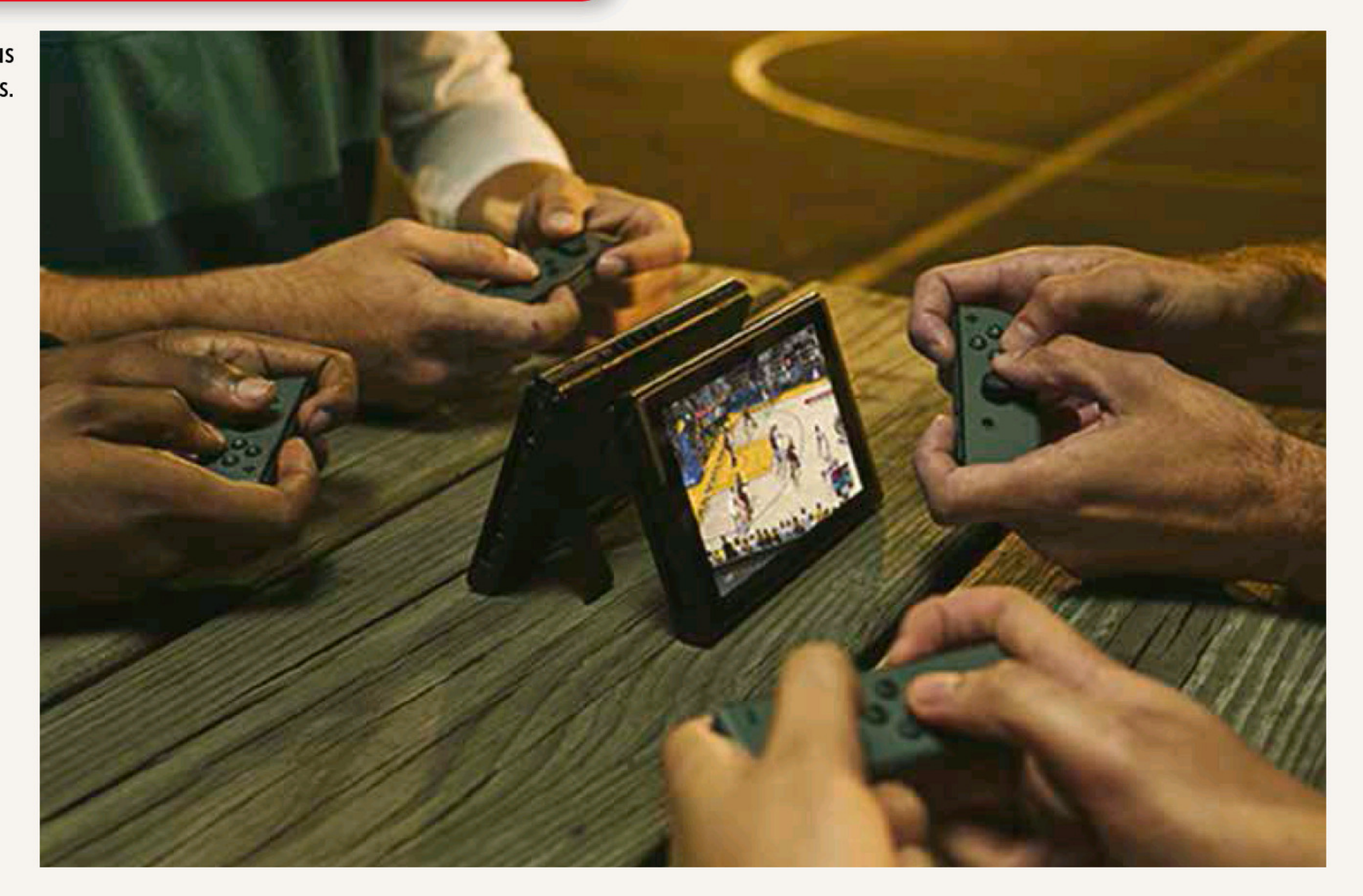
Un elemento que quedaría fuera debido a estas tarjetas, es a la instalación de los juegos en la consola.

¿Para qué compraríamos un juego si tenemos que instalarlo antes de poderlo jugar en la consola?

Suena bastante ilógico, pero se está volviendo una tendencia debido a los sistemas actuales de videojuegos y a las necesidades de información.

Creemos que este será uno de los puntos que Nintendo deberá poner mayor atención al momento de comunicarlo con sus seguidores, para evitar confusiones.

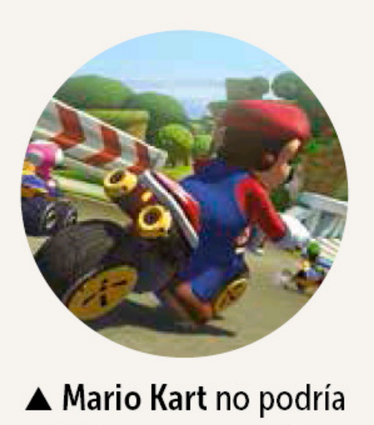
▲ ¿El final del Nintendo 3DS? No lo creemos.



▶ Juega con tus amigos.

▼ Comparte la experiencia.

▼ ¡La vista en la pista... pero del juego!



▲ **Mario Kart** no podría faltar en la consola.

En un Nintendo Switch en modo portátil, podrán jugar hasta dos personas al mismo tiempo, usando un solo mando dividido, los Joy Con.

Juegos de deporte, y obviamente muchos grandes de Nintendo como **Mario Kart**, harán de esta función una de las más populares.

En este punto, debemos resaltar el hecho de que actualmente, cuando jugamos con un amigo, es de forma remota, *online*, pero con Switch esto podría cambiar.

Nintendo lo deja ver en el video que anuncia su nuevo sistema, varias personas jugando al mismo tiempo en una consola. ¿Hace cuánto tiempo no veías algo así?

La situación mejora si alguien agrega un Nintendo Switch más, ya que hasta cuatro personas podrían jugar al mismo tiempo. Sí, esto ya pasa con el Nintendo 3DS, pero en este caso, no es necesario que las cuatro personas tengan su consola, con solo dos podrían jugar el doble de jugadores.

En este punto surge una pregunta. ¿Cuándo cambiemos a modo casero podrán jugar cuatro personas a pantalla dividida? Este tipo de detalles seguro pronto los mostrarán.

Nintendo Switch plantea acabar con el problema que supone dejar la consola en el hogar, ya que se puede decir, que nos llevamos ahora la consola con todo y pantalla para compartir.

Sin duda que lo mejor está por venir, pero es interesante especular acerca de lo que Nintendo quiere lograr con su consola, de la cual sólo se han mostrado tres minutos, pero suficientes para demostrar al mundo que lo que la marca desea, es ofrecer productos revolucionarios.

El tamaño de los Joy Con parece pequeño, pero será hasta jugarlo que podremos saberlo.

◀ Todos para uno.

Los juegos competitivos han invadido al mundo en tiempos recientes, todos desean demostrar que son los mejores en sus títulos favoritos.

Nintendo lo sabe muy bien, los denominados e-Sports han gando terreno en los mercados actuales, y quieren estar en ellos.

Al parecer su título estrella será **Splatoon**, que se ha vuelto un éxito mundial en Wii U por su divertida y adictiva propuesta de juego. Se pueden apreciar diferentes imágenes de lo que podría ser una secuela o bien una versión mejorada para Switch.

Cuando los jugadores de **Splatoon** juegan de forma casera, no tenemos problemas para pensar que se conectarán como lo hemos hecho desde el Wii a Internet, pero la cosa cambia en el modo portátil.

¿Será compatible con redes LTE o 3G? No lo sabemos, pero resultaría lógico pensarlo, sobre todo si quieren pegar con todo en el modo competitivo.

Quedan muchas preguntas aún pendientes, pero lo que debemos destacar es el hecho de que Nintnedo sigue pensando en una consola dedicada a juegos.

Si bien en estos días las PC tienen una cuota de mercado mayor, el poder estar a día en ese terreno es un juego que jamás termina, por lo que intentar una vez más algo alejado de ese terreno de las consolas con arquitectura de una PC, no sólo es de aplaudirse, sino también de valorarse.

Aún falta mucho por ver de Nintendo Switch, no sabemos ni la mitad de sus funciones ni características técnicas, pero seguro que nos van a sorprender.

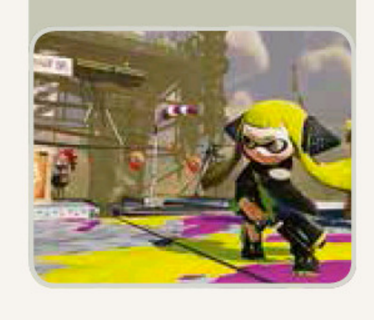
Será el día 12 de enero cuando todo comience para Nintendo, ya que en dicha fecha han prometido que será la presentación oficial de Nintendo Switch.

No sólo veremos datos técnicos, que como ustedes saben no lo son todo, es un hecho que veremos juegos, lo más importante de una consola, ya que representan el alma de la misma.

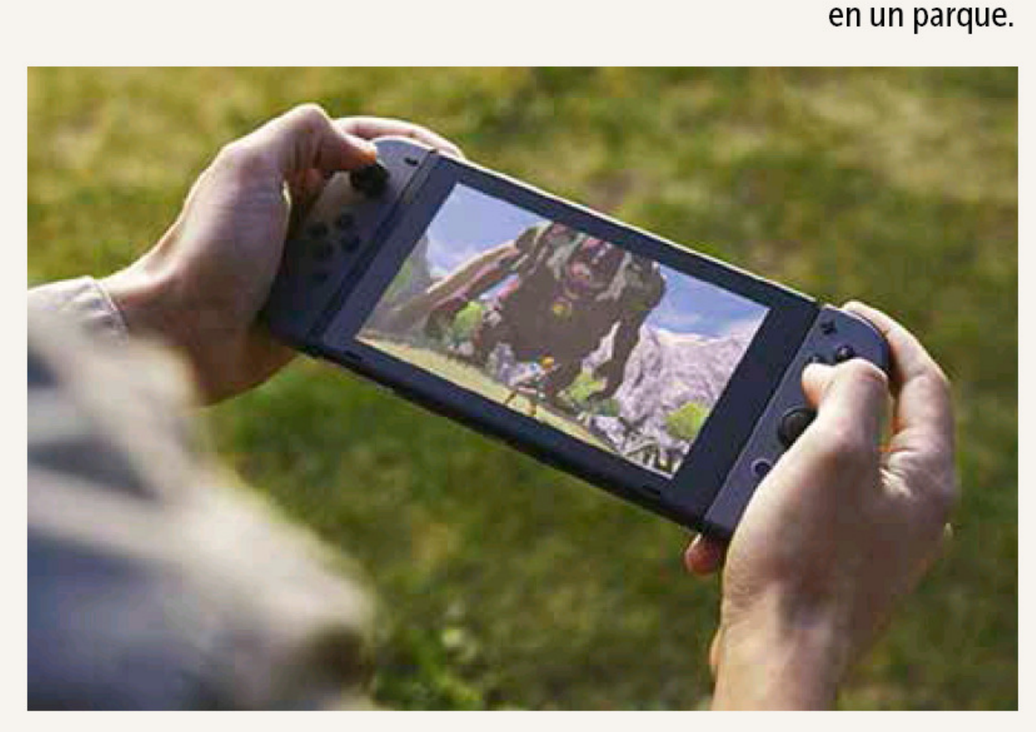
Las exclusividades. En un mundo en el que un juego aparece hasta en teléfono celulares, el tener material único y original puede marcar la diferencia con el resto de productos, orientados a tener experiencias similares.

Splatoon vuelve

El juego más exitoso en los últimos años, también tendrá una aparición especial en la nueva consola de Nintendo, y al parecer, será estelar.



▼ Podrás jugar Zelda en un parque.



Ahora sí no tendrás pretextos para dejar plantado a tu equipo de juego

Las empresas confirmadas para Nintendo Switch

El inicio parece más que alentador, confiamos que así se mantenga

Al parecer ninguna compañía importante se ha quedado fuera del apoyo a Nintendo Switch

Un factor fue determinante en Wii U, el poco apoyo de compañías externas a Nintendo. Comenzó muy bien, pero poco a poco los juegos dejaron de aparecer, dejando solo a Nintendo.

No vamos a hablar de las posibilidades de Wii U, eso lo haremos en otra ocasión, pero sí debemos aclarar que al no tener dos pantallas funcionando de forma paralela, permite que los desarrolladores no deban crear versiones exclusivas.

Grandes como Square Enix, Capcom, Konami, SEGA, leer estos nombres nos hace pensar en juegos como **Street Fighter**, **Final Fantasy** o **Sonic**, que hoy más que nunca, tienen más posibilidades de llegar a Nintendo para gusto de sus fans.

Ya muchas compañías se encuentran trabajando para Nintendo Switch, este es el caso de Ubisoft, que ha confirmado que tendrán una sorpresa para la consola, un juego exclusivo, que podría ser un gran golpe.

No falta mucho para su lanzamiento, así que prepárate para una gran avalancha de informacion a partir de enero.

Nintendo comenzará 2017 con el pie derecho, anunciando nueva consola, un concepto nuevo que seguramente no dejará a nadie indiferente.

Es un riesgo, sí, todos lo sabemos, como ha pasado con Wii y Wii U, pero también es un hecho que si no se toman este tipo de medidas, jugaríamos lo mismo siempre.

Imaginen que Nintendo usara el mismo control del NES por cuatro generaciones ¿qué novedades podrían ofrecer los juegos? ninguna, es por eso que hay que evolucionar.

▼ Contaremos con un mando Pro.

MINECRAFT
Wii U EDITION

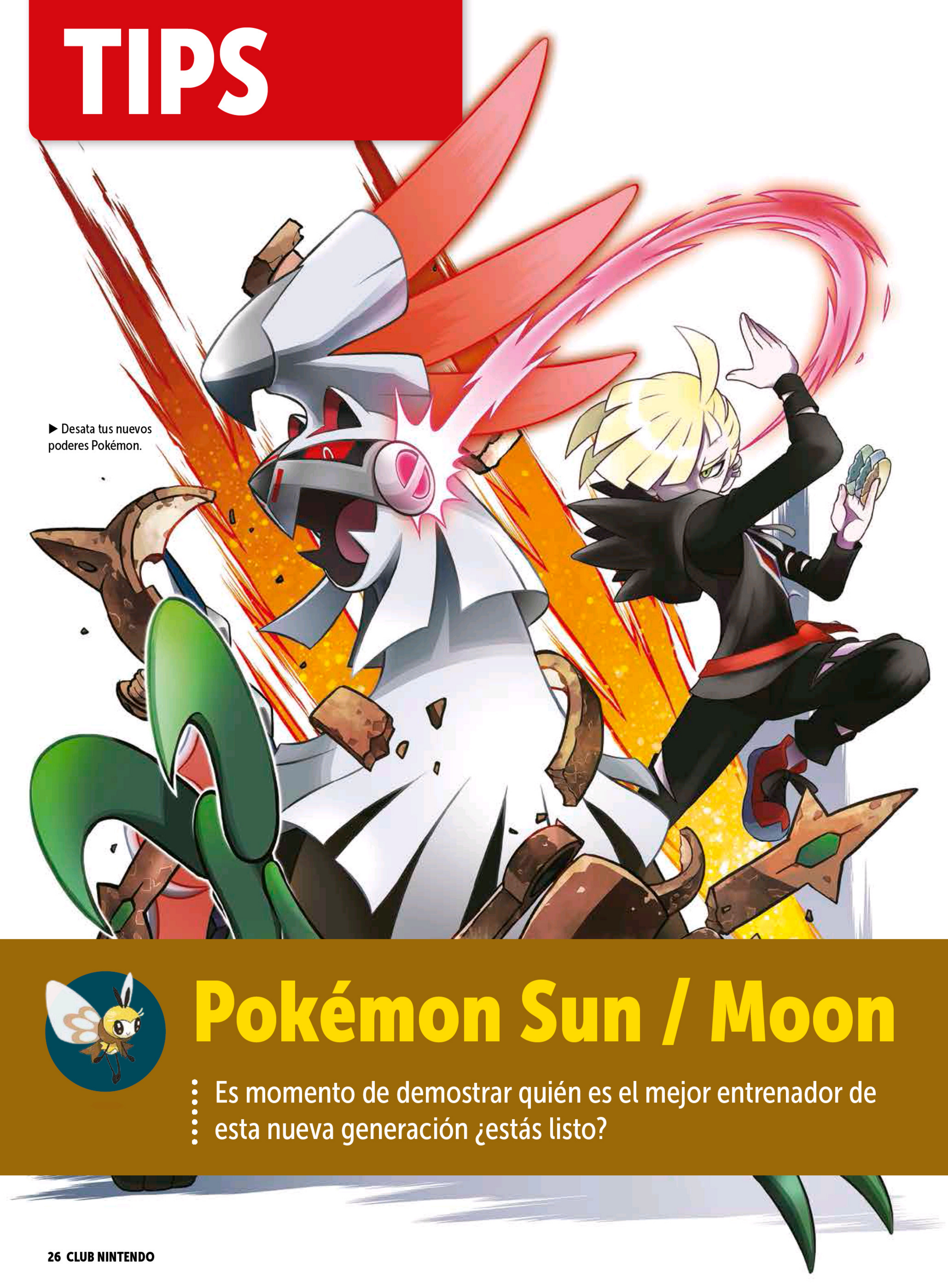
TAMBIÉN EN ESPAÑOL

© 2016 Microsoft. Minecraft is a trademark of Mojang Synergies AB. Super Mario and Wii U are trademarks of Nintendo. © 2016 Nintendo.

INCLUYE

Nintendo

Wii U™



▶ Desata tus nuevos poderes Pokémon.

Pokémon Sun / Moon

Es momento de demostrar quién es el mejor entrenador de esta nueva generación ¿estás listo?

Iniciales
¿Cuál debo elegir?

Dartrix
Un tipo volador y planta, una combinación perfecta.

Torracat
E l fuego será su mejor aliado, pero puede golpear directamente.

Brionne
No te confíes de su forma, tiene grandes movimientos que lo harán popular.

Sabemos muy bien que el camino de un entrenador Pokémon no es para nada sencillo, es por eso que hemos preparado una serie de consejos que ayudarán tanto a los que ya conocen la franquicia como a los nuevos jugadores de Pokémon.

Comencemos cómo se debe, por los inicales. Desde Kanto, ha sido una elección complicada, pero en las generaciones posteriores a la primera, se ha vuelto mucho más compleja.

La mayoría de las personas, elige al Pokémon tipo fuego, esto sólo por el factor inconsciente que nos hace creer que el fuego todo lo destruye, y tal vez sí, pero no en Pokémon.

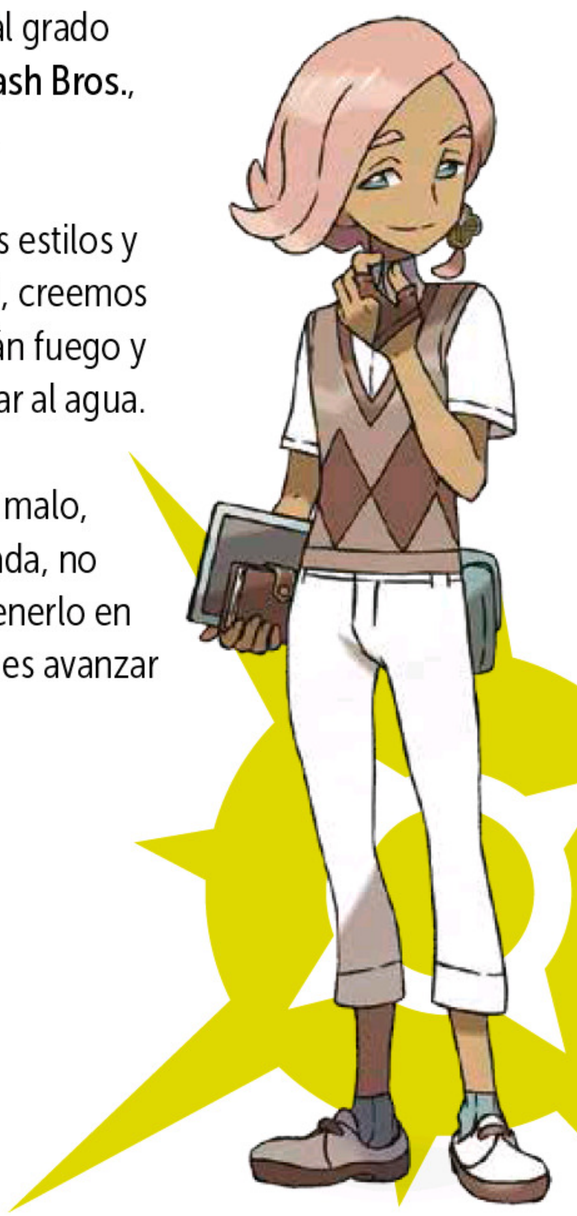
Si bien **Charmander** fue una gran opción en Kanto, se ha demostrado que el Pokémon tipo agua es en la mayoría de los casos, el que mejores resultados entrega al final del juego.

No estamos hablando del juego competitivo, en este momento sólo nos enfocamos en el modo de historia que te ofrece **Moon** y **Sun**. **Greninja** fue la revelación en **X** y **Y**. No sólo fue un Pokémon fuerte para haer frente a todos los gimansios, sino que también ofrecía grandes resultados en cuanto a las competencias oficiales, al grado de que lo vimos en **Super Smash Bros.**, antes que el mismo **Mewtwo**.

En esta ocasión, y debido a los estilos y tipos de cada Pokémon inicial, creemos que las mejores opciones serán fuego y planta, dejando en último lugar al agua.

No estamos diciendo que sea malo, no, simplemente que de entrada, no representa la misma ventaja tenerlo en tu equipo, y lo que deseamos es avanzar sin muchos problemas.

▼ Pide ayuda a los expertos.



Debes tomarte tu tiempo para decidir, las opciones que te damos no tienen que ser definitivas

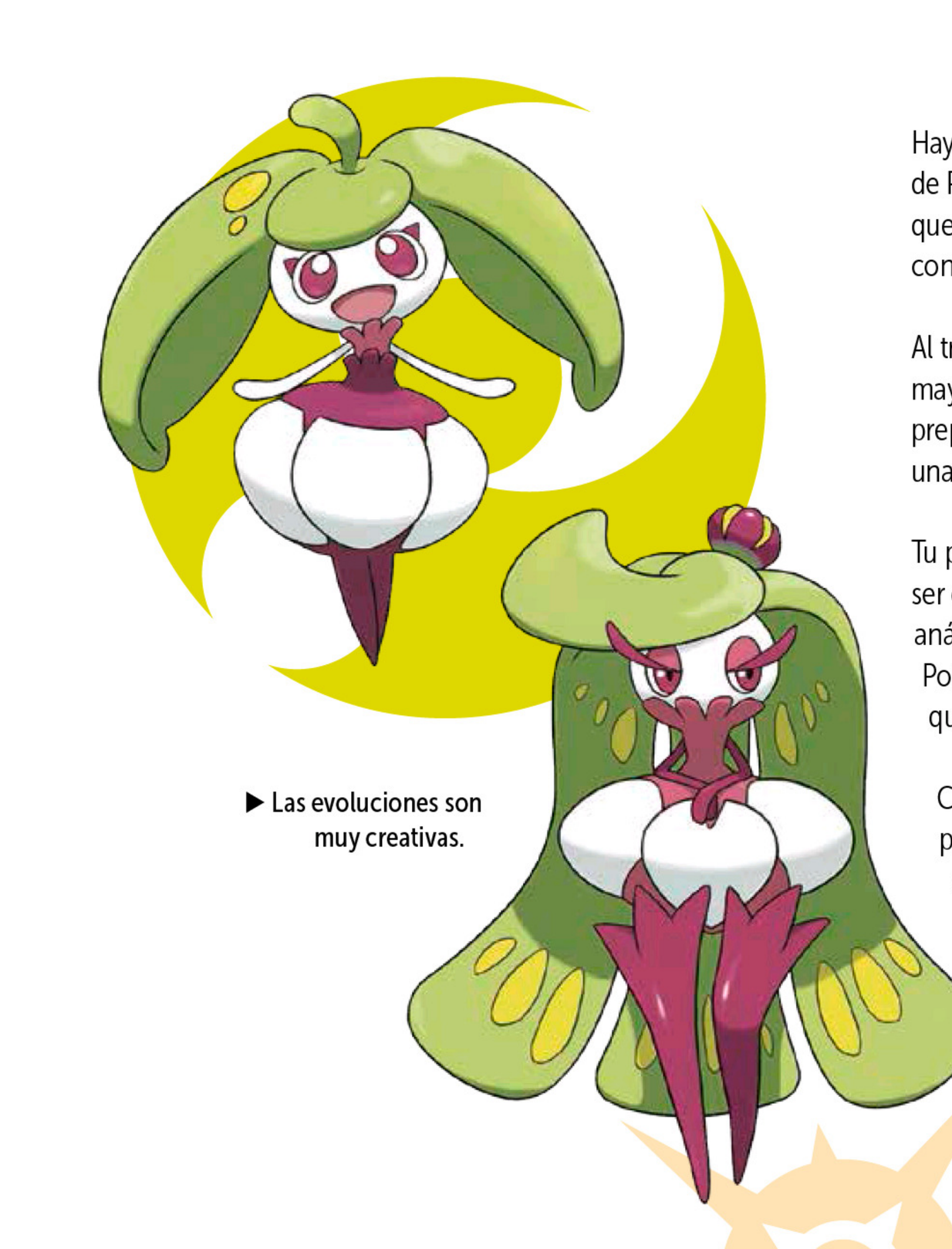
Versiones Alola y entrenadores

Todo lo nuevo que verás en el juego

Samina
Pertenece a una misteriosa organización que dará algunos problemas.

Persian Alola
No es el mejor diseño, pero deja claro que habrá muchos cambios en estos Pokémon.

La mejor forma de enfrentar a los líderes de gimnasio es con los Pokémon evolucionados



▶ Las evoluciones son muy creativas.

Hay muchos estados y tipos nuevos de Pokémon, algunos únicos, por lo que es muy importante que los tengas contemplados para estar en tu equipo.

Al tratarse de versiones únicas, la mayoría de entrenadores no estarán preparados para enfrentarlos, dándote una ventaja.

Tu primera ronda en el juego, tiene que ser completamente de investigación, de análisis, no puedes dejar pasar a ningún Pokémon en el juego, atrapa todos los que puedas.

Cuando hayas terminado la aventura principal y de inicio el tiempo del entrenamiento, debes fijarte en los tipos de cada uno de los Pokémon. Las versiones Alola han modificado las versiones de cada criatura.

El caso más evidente es el de **Raticate**. Ha pasado de ser un Pokémon más, a uno que te puede resultar de gran ayuda gracias a su nuevo tipo Dark.

Las versiones Alola son muy diferentes, comparten el nombre y el estado principal, pero cuentan con nuevos movimientos y estados que permiten una pelea muy diferente.

Nunca debes dudar de evolucionar a tus Pokémon, sólo de esta forma alcanzarán su máximo potencial, así que te recomendamos atrapar a más de uno si es que quieres tener completo el Pokédex en tu archivo.

En cuanto a los nuevos entrenadores, han cambiado mucho, ya no serán simples personajes que te den dinero y alguno que otro ítem, ahora pueden enseñarte mucho.

▲ Puedes cambiar el aspecto de tu personaje.

▲ ¿Te agrada el diseño?

Debes estar atento no sólo a lo que digan los personjes que te encuentres, sino también a los movimientos de los entrenadores, a las técnicas, desde el primer momento han querido guiar a los nuevos jugadores, pero al mismo tiempo los veteranos aún pueden aprender alguna que otra sorpresa.

Siempre debes elegir al Pokémon que tenga alguna ventaja en tipo al que va a enfrentar, pero tampoco puedes ser obvio en ese sentido.

La mayor habilidad de un entrenador es la sorpresa. Incluye en los movimientos de tu Pokémon (siempre que sea posible), movimientos que no sean de acuerdo a su tipo, con esto tendrás una ventaja enorme.

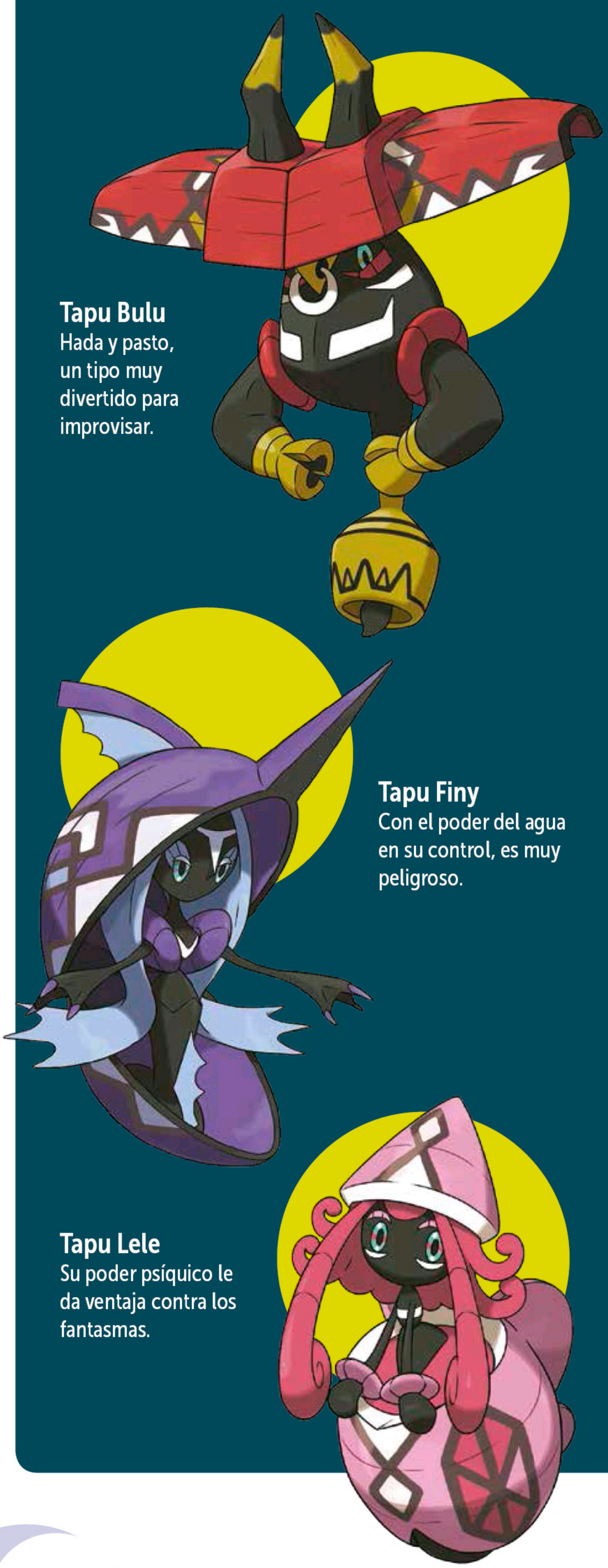
Podemos ponerte como ejemplo a **Gengar** como Thunderbolt. Es un movimiento que golpea a prácticamente todos los Pokémon y que jamás esperas que un **Gengar** lo tenga.

Otro elemento que debes cuidar, es el ítem que cada Pokémon lleva consigo. Dan cierta ventaja, pero también pueden representar un factor en contra si tu enemigo logra entender tu estrategia.

Lo que recomendamos es no tener ítems con los Pokémon hasta que tengas una estrategia completamente definida, sólo de este modo lograrás que caigan en la trampa los entrenadores que enfrentes.

Todo lo que pasa en pantalla es evidente, pero recuerda que la verdadera batalla se da fuera de ella, en la mente de cada uno de los entrenadores.

Especiales
Pokémon de tipos únicos



Tapu Bulu
Hada y pasto, un tipo muy divertido para improvisar.

Tapu Finy
Con el poder del agua en su control, es muy peligroso.

Tapu Lele
Su poder psíquico le da ventaja contra los fantasmas.

Definitivas

Conoce las evoluciones finales de los iniciales

Decidueye
Hierba y fantasma, una combinación única de la que se ha hablado mucho.

Incineroar
Los entrenadores ya comienzan a pensar en sus tipos, fuego y siniestro.

De las evoluciones, definitivamente las más interesantes de los iniciales, las tenemos en **Deidueye** e **Incineroar**.

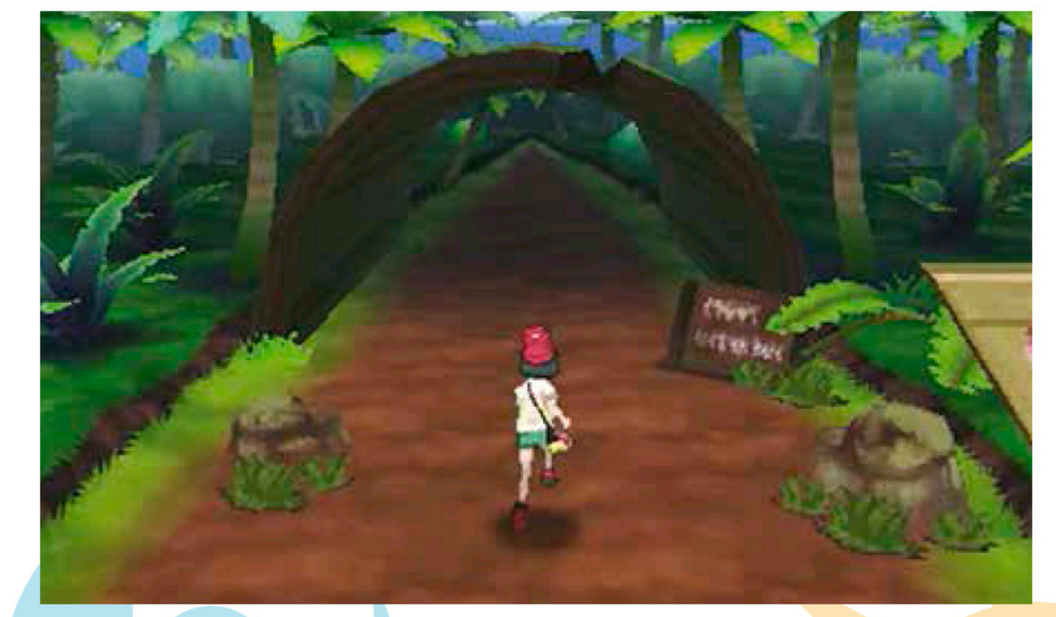
La combinación de sus tipos es sorpresiva y poderosa. Por un lado tenemos a un tipo fantasma y hierba, lo cual puede dar resultados interesantes de protección, si tomamos en cuenta que el tipo fantasma no puede ser dañado por ataques físicos, pero ya veremos que otra sorpresa guarda este Pokémon que para muchos, podría ser el nuevo **Greninja** en esta generación, debido a los movimienots que puede emplear, cuidando sus elementos básicos de ataque.

El gato de fuego ha logrado superar su primer obstáculo. Terminó con los rumores que lo colocaban como un Pokémon tipo peleador, para darle por fin una variante interesante y dejarlo en Dark, o siniestro.

Al tener como complemento el tipo fuego, el poder de este Pokémon es demasiado.

Deberás investigar todas sus posibilidades, pero te recomendamos que tengas dos movimientos por tipo, de este modo estarás cubierto ante todos los peligros, pero claro, siempre es bueno que intentes algo nuevo, que tengas una sorpresa para cualquier tipo de problema que puede ocurrir, es lo que te volverá un entrenador de primer nivel, de lo contrario vas a tener que batallar demasiado.

▼ Toma todos los caminos.



►¿Crees poder enfrentarla?

Primarina
Su tipo hada y agua no es único en el juego, pero sí logra ciertas ventajas.

▲ El primer turno es para atacar.

▲ No esperes jamás a un rival débil.

¿Es importante que atrapes varias veces al mismo Pokémon? no, no lo vas a cambiar por dulces, nada de lo que viste en **Pokémon GO** aplica en las versiones completas de este juego.

En lo único en lo que tienen similitudes, es que ningún Pokémon es igual a otro, todos son completamente diferentes, con virtudes y debilidades.

Tener el Pokémon perfecto no es tarea sencilla, y de una vez te lo anticipamos, no lo vas a capturar jamás, si lo quieres, tendrás que criarlo.

La crianza es uno de los factores primarios del competitivo de **Pokémon**, si realmente quieres competir en las grandes ligas, necesitas Pokémon que tengan sus estatus al máximo de sus capacidades.

Resulta curioso que muchas veces, el porcentaje del tiempo que jugamos Pokémon, se divide en crianza y batallas, teniendo el primer elemento, la mayor cantidad de tiempo invertido.

No es complicado entender el concepto, pero requiere de todos los elementos que hacen de Pokémon un juego tan popular. como por ejemplo, el intercambio.

Intenta tener la mejor pareja posible y al Pokémon resultante, si es necesario, debes conseguirle una pareja especial con mejores atributos para lograr superar la generación previa.

No hay otra opción, si quieres Pokémon fuertes, tienes que criar, y para ello, debes invertir tiempo, pero el resultado vale mucho la pena.

Grimer y Muk estilo Alola

Ahora estos Pokémon podrán infectarte casi con entrar a la arena de la batalla.

Atrapa muchos Pokémon del mismo tipo para lograr buenos contendientes

▶ Todos tienen algo qué decir.

▼ Las formas evolucionadas.

▲ Ya no hay rivales pequeños.

Evoluciones

Consigue obtener el máximo poder

Ya que hablamos del Pokémon competitivo, debemos decir que en Nintendo y The Pokémon Company, quieren que más personas entren a este mundo, ya que están logrando que ciertos procesos de entrenamiento, se vuelvan menos complicados.

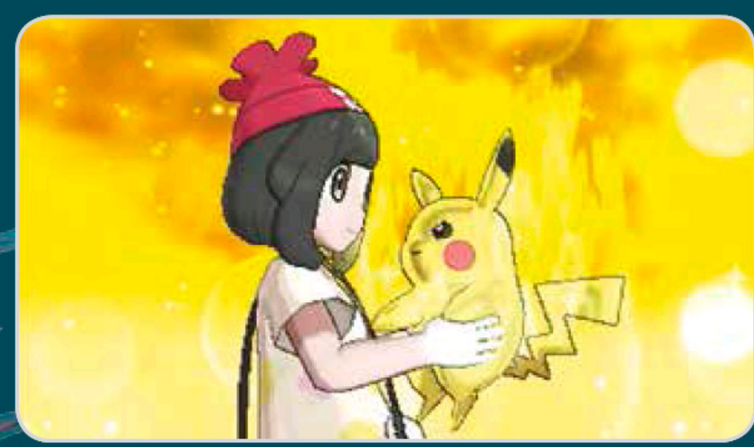
Debemos mencionar el super entrenamiento de **X** y **Y**, y ahora el que cada movimiento te indica si es efecivo o no contra los Pokémon que enfrentas.

Te recomendamos aprovechar esta nueva característica y probar todas las combinacions que puedas, te aseguramos que vas a lograr combinaciones increíbles de Pokémon que jamás hubieras elegido en tu equipo principal, pero eso es justamente lo que necesitas.

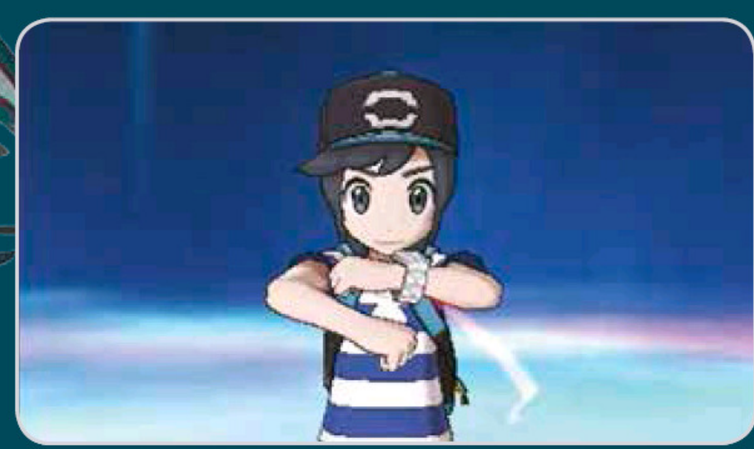
Movimento Z

La técnica secreta de esta obra

El poder de esta técnica depende de la unión con el entrenador.



Prepara a tu Pokémon para el ataque.



Necesitas ejecutar un baile especial.

El último paso para ser un maestro Pokémon es el movimiento Z de cada personaje

En **X** y **Y** vimos las Mega Evoluciones, que honestamente, daban un extra excelente en las batallas, pero al parecer a algunos entrenadores no les agradaron tanto, así que no veremos ya este elemento como antes.

El nuevo poder que veremos en este juego, es el movimiento Z, que nos permitirá desatar todo el poder de un Pokémon en batalla.

Para poder usarlo, debemos tener el cristal que permita al Pokémon liberar dicho poder, una vez equipado, comienza lo interesante.

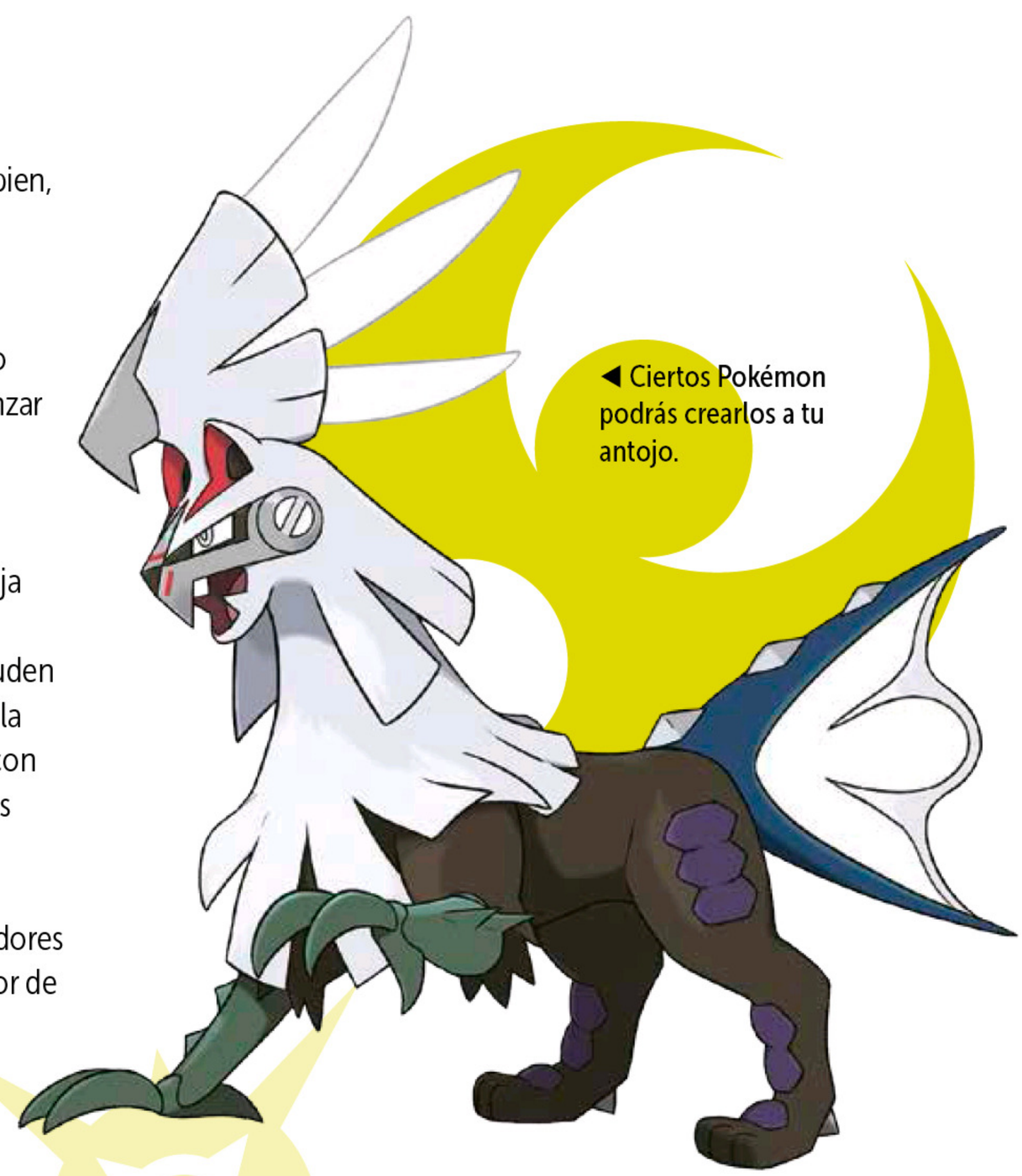
Usarlo como primer movimiento en una batalla, es realmente negativo, porque un entrenador jamás usa sus mejores elementos en el primer turno.

Debes esperar cuidadosamente el momento, puede ser un remate o bien, tu última carta.

Después de una escena bastante curiosa en la que verás un pequeño baile, tendrás la oportunidad de lanzar el ataque, que suele der del tipo primario del Pokémon.

Dominar esto, te da una gran ventaja en el juego. Esperamos que los consejos que te hemos dado te ayuden a tener una mejor participación en la aventura y claro, en los combates con tus amigos, que son la base para los enfrentamientos competitivos.

Un nuevo camino para los entrenadores ha comenzado. Te desamos la mejor de las suertes en tu aventura.



◀ Ciertos Pokémon podrás crearlos a tu antojo.

▶ El momento del fin del mundo.

Darksiders: Warmastered Edition

- Compañía **Nordic Games**
- Desarrollador **Nordic Games**
- Categoría **Acción**
- Jugadores 1
- Opinamos **Muchos jugadores podrán disfrutarlo**

© Nordic Games

Después de mucho tiempo en el que Nordic Games parecía haber comprado la franquicia **Darksiders** por pura diversión, han anunciado ya su primer trabajo. Desafortunadamente no se trata de un juego completamente original, o de la esperada tercera parte de la historia, sino de una remasterización de el juego original de THQ, que como todos sabemos, no apareció para consolas Nintendo en su debút.

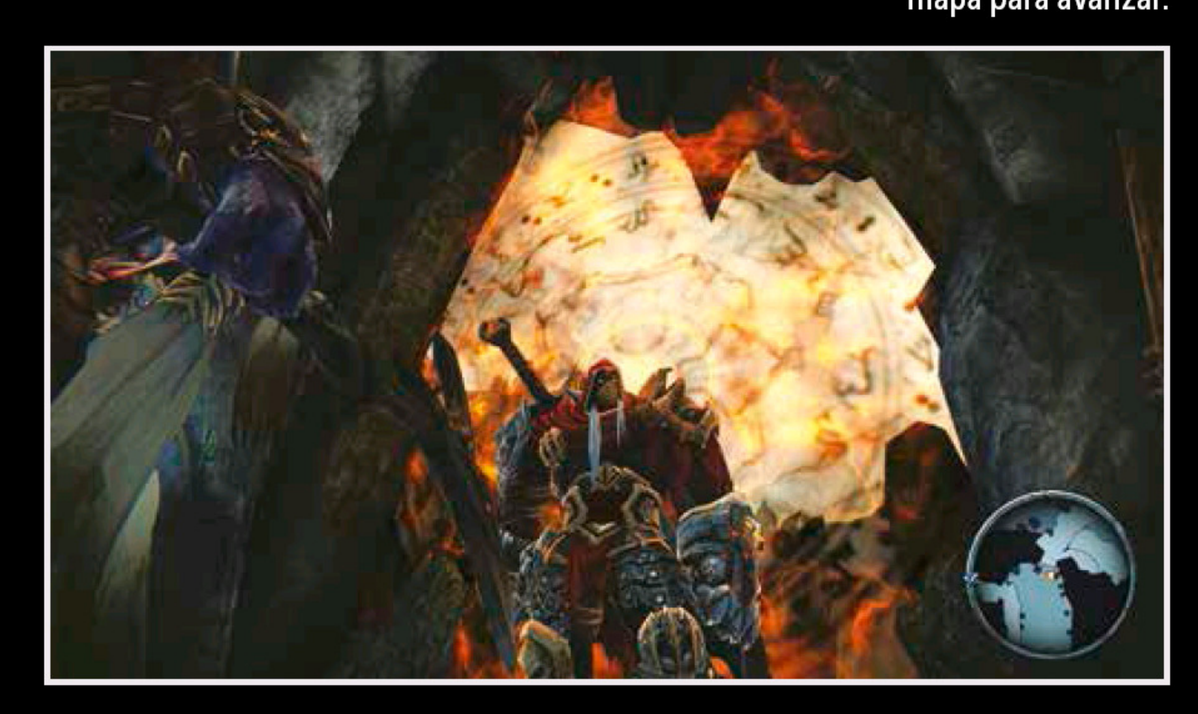
A Wii U se adaptó el gran **Darksiders 2**, uno de los mejores juegos de la compañía y de la consola en sus primeros años en el mercado, pero nunca vimos el origen, hasta ahora.

En esta primera parte, controlamos a **Guerra**, quien después de mucho tiempo, logra convivir con los humanos, aunque no todo sale bien para el jinete del apocalípsis.

◀ Guerra está dispuesto a todo

▼ Cuentas con un mapa para avanzar.

▲ Lee bien cada uno de los diálogos.



Aunque no lo parezca, estos jinetes están del lado de la humanidad, es el motivo de su rebelión

Honestamente, el concepto de juego es muy bueno, pero toma todas las bases de **The Legend of Zelda**, de hecho, una edición del título para Wii U, apareció con una portada muy parecida a la de **Skyward Sword**, en un claro homenaje.

La mecánica de juego en **Darksiders**, es la exploración, aunque de forma líneal, con muy poco espacio para investigar de forma libre.

Esto en principio podría parecer aburrido, pero lo cierto es que en cada uno de estos pasillos virtuales, encontrarás decenas de retos, acertijos y enemigos para terminar. Un punto importante para mantenerte pegado al control, es el esquema de combos, que te permite demasiada variedad al momento de golpear a los enemigos. Puedes terminarlos de varias formas y con muchas armas diferentes, la mayoría de ellas tomadas directamente de los enemigos derrotados, lo cual es muy divertido.

Otro aspecto crucial en esta obra, es el diseño de niveles. No se trata siplemente de bellos paisajes, sino de elementos con los que puedes interactuar para poder avanzar. Hablamos dependientes, árboles, lagos, en fin, muchas zonas con las que puedes experimentar para lograr efectos diferentes. De hecho, para que puedas dominar y conocer cada movimiento, deberás pasar un pequeño tutorial en el que te explican cada técnica.

▼ ¿Recuerdan a Muerte?

▼ Cuentas con muchos ataques.

▶ Visualmente es espectacular.

▲ ¿Podrás con este reto en tu Wii U?

Al terminar el juego puedes volver a jugarlo para conocer todos los scretos que guarda

Los enemigos del juego son espectaculares, con grandes animaciones, todo un placer el pelear contra ellos, pero donde la obra se pone verdaderamente intensa, es en los enfrentamientos con los jefes. No hablamos de un enemigo al que tengas que golpear en más de una ocasión para derrotarlo, sino de verdaderos gigantes con los que tendrás que analizar muy bien sus movimientos para poder encontrar su punto débil.

El argumento aunque no es algo al estilo **Metal Gear** o **Final Fantasy** en cuanto a profundidad, sí vas a poder disfrutar de algunas secuencias que te harán disfrutar de lo que ves en pantalla y esperar pacientemente por lo que te espera al final.

Como muchos saben, THQ, debido a problemas financieros, tuvo que vender todas sus obras antes de declararse en banca rota. Sus planes para **Darksiders** eran enormes, grandes, realmente querían volverla una serie única, pero no pudieron, y no por falta de calidad en sus obras, sino de recursos.

Sin duda **Darksiders** es lo mejor que THQ realizó (si contar los juegos de lucha libre para Nintendo 64 y Nintendo GameCube), y nos alegra ver que planean revivirla. De momento es sólo una remasterización, pero seguramente con el tiempo podríamos ver una tercera parte que continúe el argumento, o al menos, que termine de forma digna lo que vivimos ya en pantalla con nuestros Wii U.

Ilustración especial
Muerte llegaba a Wii U

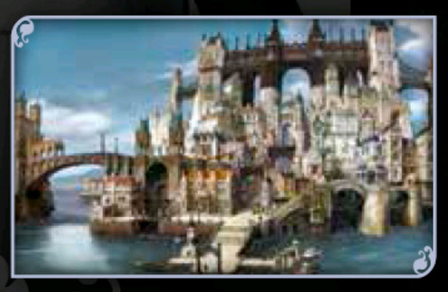
El personaje que conocimos en Darksiders 2 para Wii U, una gran obra que debes jugar.

SQUARE ENIX®

BRAVELY SECOND™ END LAYER

¡ATRÉVETE A ARRIESGARLO TODO EN EL COMBATE NUEVAMENTE!

¡DISPONIBLE YA!



Explora y salva un enorme mundo de fantasía.

Mantén el equilibrio entre riesgo y recompensa en batallas estratégicas.

Alterna entre 30 trabajos únicos con numerosas posibilidades tácticas.

Puedes descargar el DEMO ESPECIAL en

Disfruta del contenido exclusivo de la versión de prueba gratuita.

El juego y la consola se venden por separado.

© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2016 Nintendo.

▶ ¡Un universo entero para explorar!

Dragon Ball: Fusions

- Compañía **Namco Bandai**
- Desarrollador **Namco Bandai**
- Categoría **RPG**
- Jugadores 1
- Opinamos **Goku jamás va a desaparecer**

© Namco Bandai

Podrán pasar 100 años, pero **Dragon Ball** jamás desaparecerá de los conteos de popularidad del mundo de anime, mucho menos ahora que gracias a las películas y a **Dragon Ball Super**, ha vuelto a lo más alto del universo.

Poder ver una vez más a **Goku** y sus amigos en acción es algo que realmente nos ha puesto muy felices, sobre todo por la forma en que se ha realizado el juego, escuchando las sugerencias de millones de seguidores en todo el mundo, logrando con esto, un desarrollo que dejará satisfechos a todos los fans.

Este nuevo juego, toma las bases de lo que hemos visto recientemente en la serie, pero contrario a lo que se podría pensar, no para el argumento, sólo para las referencias y situarlo en una etapa del mismo, pero nada más.

Estamos ante un RPG muy especial, porque a diferencia de otros que hemos visto basados en el anime, aquí no sabremos el final desde el inicio. Sin duda el mayor problema de los RPG de anime, es que al seguir una línea que ya todos conocemos, el final es obvio, no hay sorpresas ni giros dramáticos; nada, sólo una historia por todos conocida.

Es por eso que en **Dragon Ball Fusions** todos estamos tan emocionados, porque nosotros seremos en esta ocasión, los que moveremos todo el argumento de acuerdo a lo que deseemos ver en pantalla.

De entrada el protagonista no será uno de los personajes que ya todos conocemos, podremos crearlo gracias a un editor antes de comenzar a jugar, justo como pasa en cualquier juego RPG, aunque claro con un estilo particular de creación. Esto nos da la posibilidad de hacerlo parecido a nosotros, o bien, a un Saiyan en especial que te agrade.

▲ Las animaciones son muy buenas.

▲ Dos villanos clásicos han vuelto a la vida.

Una vez que hayamos terminado de editar, comienza lo interesante. El juego hace honor a su nombre y nos permite una gran variedad de fusiones, incluso de personajes que jamás pensamos podrían tener Ki para intentar este tipo de técnicas, que como sabemos, implican una gran dedicación y entrenamiento.

En la serie todos vimos la de **Goten** y **Trunks**, la de **Goku** y **Vegeta**, inluso las de **Picolo**, pero en esta ocasión, todo es posible, crea lo que haya en tu mente.

Si alguna vez has imaginado a **Goku** fusionado con **Mr. Satan** o a **Milk** con **Krilin**, aquí podrás ver los resultados reales, es decir, darás vida tus sueños. No hay algo que sea imposible, aunque claro, sí existirán fusiones más fuertes que otras, eso es algo normal y tendrás que aprender a usar a todos los personajes del juego para conocer debilidades y fortalezas.

Los escenarios que vas a recorrer en el juego, son enormes, y puedes hacerlo tanto a pie, como volando, dependiendo lo que consideres correcto en el momento. Lo mejor de todo, es que puedes pasar varias horas explorando, conociendo cada centímetro de esta gran obra, donde se ha recreado todo el planeta.

¿Cuál es tu parte favorita de Dragon Ball? Todas aparecen en este juego

Fusiones y personajes

Conoce las posibilidades de creación

Prueba todo lo que venga a tu mente, verás que puedes dar vida a personajes únicos.

Goku en su última transformación.

Una opción de protagonista.

¿Krilin con cabello? Todo es posible.

Seguro recordaste a **Arale**, ¿verdad?

No hay límites para realizar las fusiones.

Incluso algunos dioses pueden ser fusionados.

Los dos grandes amigos en una sola persona.

Hasta el cabello tendrá variantes de color.

▲ Concentra todo tu poder.

▲ ¿Serás un Saiyan en el juego?

▶ El equipo que te ayudará.

◀ No querrás enfrentarlo.

Puedes hablar con muchos personajes secundarios, pero de todos aprender algo diferente, eso es muy importante de esta obra.

Los caminos que debes recorrer no estarán precisamente vacíos, tendrás varios rivales esperando por ti, y es ahí cuando comienza la mejor parte.

Las batallas serán por turnos. Como todo buen RPG japonés, tendrás que esperar el mejor momento para atacar o defender, pero claro, no de forma completamente tradicional, ya que las batallas serán en grupo, permitiéndote fusionar a tus personajes para dar paso a los mejores guerreros que el universo haya visto. Las primeras batallas, son entrenamiento, sencillas, pero no por eso inútiles, tienen muchos detalles que te enseñan la forma en que debes prepararte para una pelea con personajes de nivel mayor.

Un punto importante es el nivel. Como en todo RPG, tienes que ir subiendo de habilidades al enfrentarte a todos los enemigos que veas, pero claro, en cierto punto te encontrarás con seres superiores que necesitarán otro tratamiento para derrotarlos.

Lo que recomendamos es siempre estar dedicando tiempo al subir de nivel. Si lo haces bien, no vas a tener problemas para avanzar, y te acostumbrarás al estar jugando, que también debes pensar en el nivel de tus personajes. Seguro los jugadores veteranos de RPG no tendrán problemas, pero ayudará a los nuevos.

Diferentes etapas

Conoce a los personajes del juego

Namek
Desde **Freezer** hasta sus fuerzas especiales, todos aparecerán en este juego con sus poderes especiales.

Héroes
Los protagonistas no podían quedarse fuera, incluso el pequeño **Chaos** tendrá una participación.

El futuro
Los personajes que viajaban en el tiempo van a aparecer en esta obra, con un aspecto bastante divertido.

Dioses
Los guerreros más fuertes del universo van a retarte, esperan por ti, así que debes estar preparado.

▲ ¿Vas a realizar su famoso baile?

¿Estás listo para vivir una aventura en la que la angustia y terror estarán presentes todo el tiempo?

Visualmente es de lo mejor que puedes encontrar en la consola. Se pueden ver todos los escenarios a larga distancia, con un efecto asombroso de profundidad.

No estamos ante un **Xenoblade**, pero en cuanto a dimensiones, es un trabajo realmente sorprendente, de lo mejor que se ha visto para Nintendo 3DS.

En este último punto, debemos dejar claro que el título se puede disfrutar en cualquiera de las consolas de la familia, incluso en el Nintendo 2DS.

Hemos visto muchs juegos de **Dragon Ball** en los últimos 25 años. Muchos, sobre todo en la era del Super Nintendo, eran realmente buenos, pero después algo pasó y muchos no eran más que un producto de mercadotencia más. Por fortuna, en el caso de **Dragon Ball Fusions**, nos encontramos ante una obra original, que propone un estilo diferente en un género que vive un gran momento, realmente es complicado encontrarle puntos negativos, sobre todo si eres fan de **Goku**, porque en ese caso, lo vas a amar.

Esperamos que no sea lo último de **Dragon Ball** que veamos en las consolas de Nintendo, porque gracias a la nueva animación, podemos imaginarnos títulos de peleas o de aventura que se verían de maravilla en Nintendo 3DS o incluso en el futuro Nintendo Switch, pero esto ya dependerá de los desarrolladores y de sus planes para la plataforma.

▲ ¿Una Genkidama negra?

▲ ¡Eleva tu Ki al máximo!

▲ ¡A toda máquina!

▲ Un juego muy emotivo.

The Legend of Zelda: Spirit Tracks

La gran exclusiva de Nintendo DS ahora en Wii U

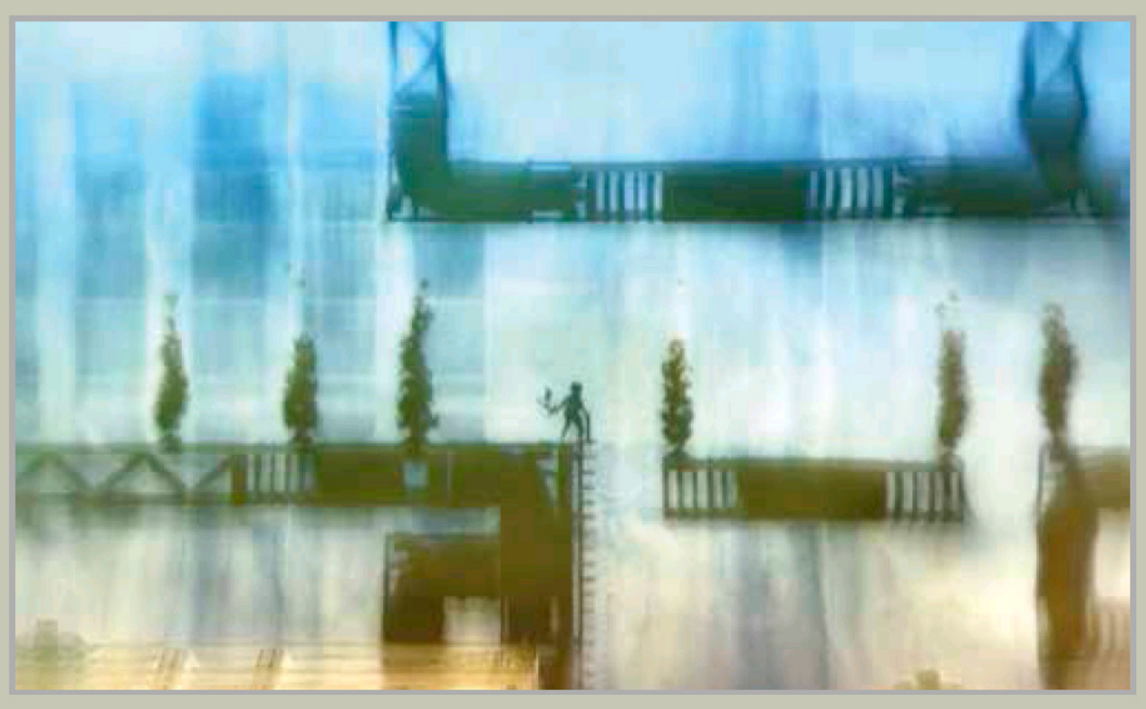
- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Acción**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Gran aventura portátil**

Afortunados somos de que **The Wind Waker** saliera a la luz, con su estilo colorido y expresivo, que transmite de una manera especial cada situación que se vive dentro del juego. De no haber sido por esta obra, no hubiéramos **conocido The Legend of Zelda: Spirit Tracks**, que sigue esa línea temporal en esta saga.

Una aventura increíble que recorrerás en tren, con **Link**, siendo el maquinista. Inicias tu viaje cuando **Zelda** está por darte el título oficial y pedirte de favor la lleves a un lugar en donde se ha dicho que están desapareciendo las vías del tren. Un fenómeno raro, pero que descubrirás que detrás de esto existe un maléfico plan. En cuanto al *Gameplay*, debes usar el *Stylus* para que **Link** avance, lo cual es un poco raro al inicio, no terminas de acostumbrarte, pero después de unos minutos comenzarás a darte cuenta de lo que puedes hacer con este estilo de juego, simplificado pero profundo.

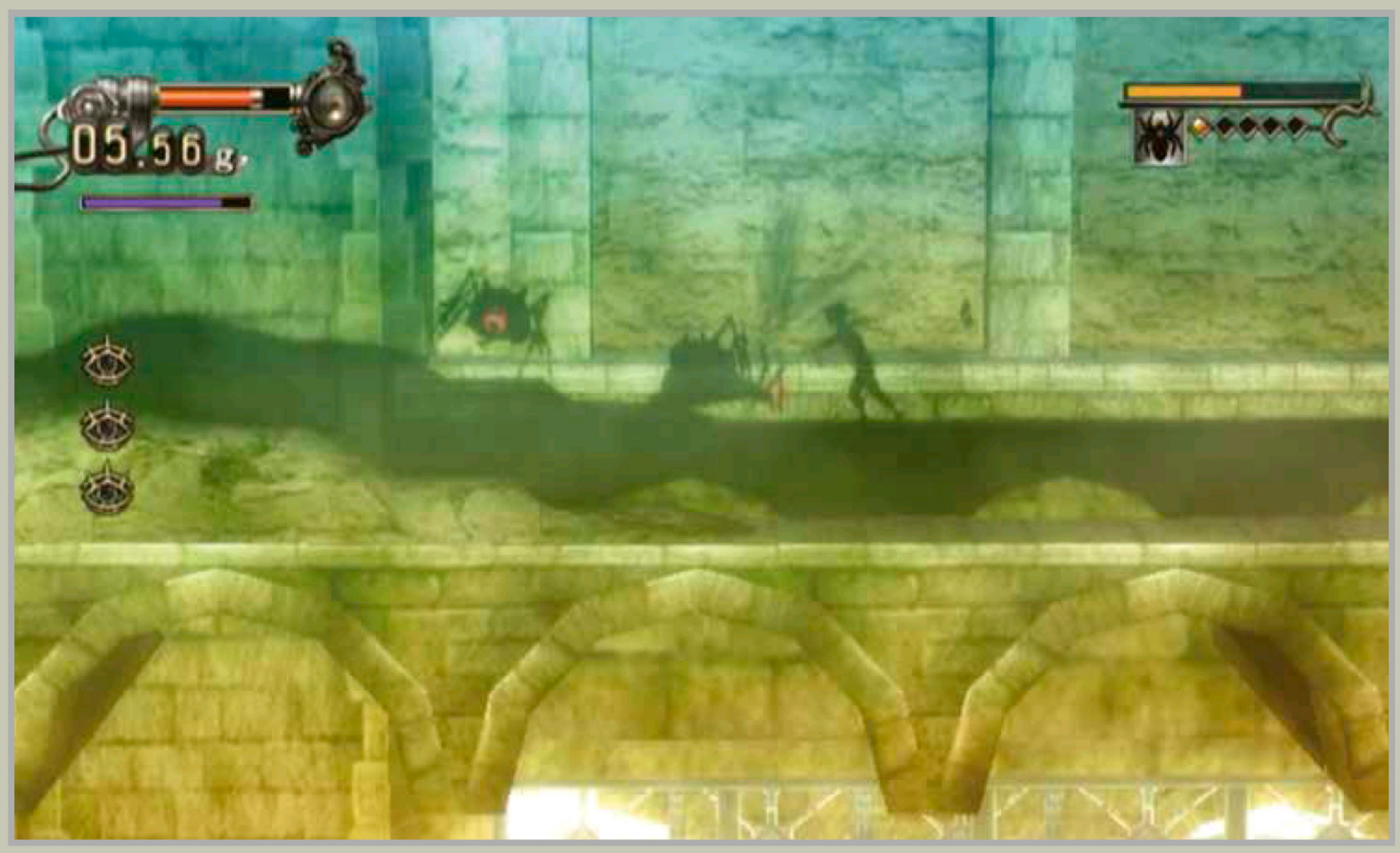
Hay sagas que nacieron con magia, y fueron bendecidas desde sus inicios. Podemos ver cómo salen juegos de estas y su esencia no se pierde, siempre se mantienen vivas, y nuestras aventuras en ellas son sin iguales. **The Legend of Zelda** se ha mostrado con la cualidad de reinventarse, sin perder su toque y siempre dejándonos algo en el corazón y en nuestro recuerdo.
No hay mejor fecha que fin de año para jugar un **Zelda**, te aseguramos que este no lo olvidarás.

© Nintendo



▲ Grandes enemigos te esperan.

▲ Debes anticipar tus movimientos.



▶ Un título bastante creativo.

Lost in Shadow

Vas a querer jugar entre las sombras por siempre

- Compañía **Hudson**
- Desarrollador **Hudson**
- Categoría **Acción**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Una gran exclusiva para Wii**

© Hudson

La historia de este juego comienza con el rapto del personaje principal, un niño, el cual es llevado a una torre, y posterior a esto es separado de su alma, la cual es lanzada fuera de la torre, entre las sombras.

Es ahí donde inicia nuestra aventura. Nos convertimos en una sombra y debemos recuperar o intentar hacer que todo vuelva a la normalidad, lo cual no es algo sencillo.

La temática del juego es muy original, ya que lo que veremos y donde avanzaremos serán sombras, entrando por la torre y subiendo por cada uno de sus pisos.

El entorno es parte fundamental en el desarrollo del juego, y como bien sabemos, la luz es un aspecto que determinará las sombras. Pues bien, ese punto también estará presente en este título, por lo cual, estamos acompañados de un pequeño ser, una hada, que nos ayudará con esos destellos de luz, que deberemos usar para darnos una ventaja en la aventura.

Lost in shadow fue una gran apuesta, con una idea que incorpora buenos elementos, que demuestra todo el potencial que ofrecía Wii a los desarrolladores, y lo que se necesitaba en la consola, conceptos únicos e innovadores, era todo.

▶ Nada que una ayuda extra no solucione.

▶ Fue desarrollado por Square Enix.

▲ ¡Listos para la victoria!

Mario Hoops 3-on-3

¡A vivir la emoción del deporte ráfaga!

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Square Enix**
- Categoría **Deportes**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Interesante propuesta para Nintendo DS.**

Nintendo y su manera de tomar un género, el que ellos quieran, meter a sus personajes, hacer "algo" y dar como resultado un juego cumplidor hasta cuando menos te lo esperas. Eso es lo que hace Nintendo.

Si bien es cierto que en nuestro país el basquetbol no ha penetrado del todo y no goza de mucha popularidad, también es cierto que títulos como **NBA Jam** nos recordaron que el deporte siempre tiene que disfrutarse y ser divertido, de lo contrario, pasará como con muchas obras del estilo, que por tomar las reglas muy en serio, quedan olvidados en un cajón, por más que se apeguen a lo que se vive dentro del deporte realmente. En videojuegos, deben ofrecer algo más para mantenernos enganchados.

Pues teniendo esto en mente, pensábamos que no podría llegar algo a ese nivel en videojuegos. **Mario Hoops 3 on 3** nos deja claro que la fórmula "A la Nintendo" nunca fallará. Y eso contiene este título, el cual se vuelve muy adictivo, y hace que desees tomar el control e iniciar un nuevo partido o campeonato, debido a sus comandos táctiles intuitivos.

Insistimos mucho en que la diversión siempre debe estar en cada ámbito de tu vida, y nunca olvidarla. Ese punto tiene que ser vital también en los videojuegos, ahí esta gran parte del alma y sentido de este medio.
Por eso **Mario Hoops 3 on 3** no te dejará aburrido un sólo segundo.

Un detalle muy interesante, es que al tratarse de un desarrollo de Square Enix, tendrás algunas sorpresas esperándote, sobre todo si eres fan de Final Fantasy VI, en ese caso creemos que te va a encantar. Esperamos en el futuro, se pueda dar una secuela.

© Nintendo

Nintendo

LANZAMIENTO
24 DE JUNIO

TOKYO MIRAGE SESSIONS™ FE

ATLUS

SOLO PARA Wii U™

© 2015-2016 Nintendo/ATLUS. FIRE EMBLEM SERIES / SéRIE FIRE EMBLEM:
© Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2016 Nintendo.

▶ Salta en el momento justo.

Donkey Kong Jungle Beat

Termina con la amenaza usando tu fuerza

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Acción**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Plataformas con un toque de ritmo**

© Nintendo

Las ideas originales en los videojuegos son importantes y deben mencionarse siempre, dándoles su lugar y sabiéndolos recibir. En una época en que las ideas frescas están escasas, llega a la Consola Virtual, **Donkey Kong Jungle Beat**.

Un juego que en su tiempo causó un gran impacto debido a que se podía jugar con unos tambores, llevando ritmo a lo largo de los niveles.

El reto es un elemento que siempre. Va de la mano con los juegos de **Donkey Kong**, y en esta edición no se queda de lado. Debido a que no contarás con los controles originales, podrás hacerlo con el Wiimote y el Nunchuk, imitando los movimientos como si tocaras los tambores, con lo cual la dinámica del juego original continúa y podrás sentirte como en aquellos tiempos.

Un gran título que nuevamente ve la luz para todos aquellos que no pudieron disfrutarlo en su momento en GameCube, y que trae consigo a nuestro buen amigo, **Donkey Kong**, en una de sus mejores aventuras.

◀ No dudes en aprovechar tus ítems.

◀ Analiza las rutinas del enemigo.

◀ ¿Podrás tener la mejor armadura?

Mega Man X3

¡La trilogía se completa en New Nintendo 3DS!

- Compañía
Capcom
- Desarrollador
Capcom
- Categoría
Acción
- Jugadores
1
- Opinamos
El cierre perfecto en el SNES

© Capcom

Hace tiempo existió un personaje que terminó con todo lo que se le puso en frente. Un robot azul que nos dio una gran lección en el Super Nintendo, al llevar al límite nuestras cualidades y destrezas como videojugadores.

Con lo anterior, ya saben a quien nos referimos; **Mega Man**. Uno de los personajes icónicos de la industria y que representa bien el género de plataformas y acción, el cual vimos nacer en el NES, aunque después diera el salto a los 16 bits.

En **Mega Man X3** vemos la continuación de lo que pudimos disfrutar de esta serie en el NES, pero claro, pensado en un universo alterno. La dinámica es la misma, pelear contra los robots y adquirir sus técnicas.

Una fórmula de acción con muy buena dificultad, mucho más balanceada que sus versiones anteriores, cumpliendo con el entretenimiento y dejándonos ver, gracias a la potencia del SNES, un apartado gráfico con excelentes detalles, además de un OST que todos recordamos con emoción.

Se notaba el entendimiento de los desarrolladores con la consola, lo cual dio como resultado obras memorables. En este aspecto podríamos decir que es un gran y fiel representante de los pixeles característicos de esta generación, la de los 16 bits, y que hoy tenemos oportunidad de volver a jugar, la época dorada de los videojuegos gracias a la Consola Virtual.

Debemos recordarte que estos juegos, los de Super Nintendo, sólo los puedes jugar si cuentas con un New Nintendo 3DS, de lo contrario, no es posible.

¡Entrena!

▲ Conoce el poder de la amistad con estos videos.

▲ Disfruta de los avances del juego en todo su desarrollo.

▲ Revive lo mejor del anime en esta nueva etapa.

RevistaCN

¡Suscríbete a nuestro canal!

- Encontrarás los mejores videos de Pokémon Sun / Moon y todas las entregas de la serie para tus consolas favoritas.

© 1995-2016 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

revistaclubnintendo.com

RevistaCN

RevistaCN

RevistaCN

C • L • U • B

Nintendo®

Revista Oficial

SUPER MARIO MAKER™ FOR NINTENDO 3DS

© 2016 Nintendo

C • L • U • B
Nintendo®
Revista Oficial
SUPER
MARIO MAKER™
FOR NINTENDO 3DS
© 2016 Nintendo